邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

古剑奇谭 火热发售中
中国单机的救命稻草

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

07月号下



七弦琴鸣，梦回太古；
灵霄剑吟，书此奇谭。

2010年 专题企划
美国E3展
专题报道

2010上半年 小编评游戏
暑假游戏
补习班

电攻榜 游戏十大
钻石王老五

强打攻略特区
是男人就该玩的游戏
变形金刚：赛博坦之战
流程全攻略

星际争霸2专区
PCGG原创人族行星堡垒圈地流
星际娱乐站之十大游戏模仿秀
三大种族空投偷袭骚扰战术

古剑奇谭
琴心剑魄今何在
《古剑奇谭》官方网站：http://gjqt.gamebar.com
PC平台单机角色扮演游戏
2DVD超丰厚大作
七月十日 与君相约

随刊附赠
刀锋女皇
萨拉·凯瑞甘

零售价10元
双周刊 vol.142 2010 07
ISSN 1008-2352
9 771008 235008 14>
国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

GAME GAMEBAR.COM
烛龙 上海烛龙信息科技有限公司
Aurogon Info&Tec(Shanghai) Co.,Ltd


中华第一修真网游
飘邈之旅
2010
8月 修真之旅即将开启
别跟生活较真 快来飘邈修真
上海悠游网软件科技有限公司
智冠电子(北京)有限公司
Soft-world Electronic(Beijing)Co.,Ltd
鲜鲜文化集团


赤壁 新三国
搜索
中国人的三国英雄梦
赤壁
sg.wanmei.com
新三国
五倍内容
重磅升级
7月22日决战公测
○ 十八般兵器全登场 ○ 自驾舰船千人赤壁水战
○ 巫南中原种族对抗 ○ 征战洛阳草原新场景
激活码： CBEWNM94FFWJ2F
www.wanmei.com
完美时空

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 强档预报
008 七弦琴鸣，梦回太古；灵霄剑吟，书此奇谭《古剑奇谭》——中国单机的救命稻草

PCGG 电攻榜
010 电攻榜之游戏十大钻石王老五

PCGG 小编评游戏
012 不好玩，砸饭碗 2010上半年暑假游戏补习班

PCGG 专题企划
016 次世代游戏界的最强之音——2010年美国E3展专题报道

PCGG 极速体验
034 模型机空战——空中版的CS体验
038 狙击手：幽灵战士——极速体验报告
040 电视帝国——电视机另一侧的疯狂王国
042 是男人就该玩的游戏——变形金刚：赛博坦之战

PCGG 强打攻略特区
044 《变形金刚：赛博坦之战》流程全攻略

PCGG 星际争霸II专区
050 手把手教你成为钻石圣斗士之PCGG原创人族行星堡垒圈地流
054 三大种族空投偷袭战术
056 星际十大模仿秀
058 星际征兵海报
059 星际英雄传奇

PCGG 战网天下
060 下尅上！INFI上演完美女王虐杀托塔李天王SHOW！
062 战锤40K DOW2混沌崛起联机对战种族小解析 之 Space Marine 篇（上）
064 战火狂燎、傲雄乍现——第一届霸三国志大战全国赛揭幕赛
065 电竞新闻

PCGG 动漫生活铺
074 暑期爆笑社——轻松搞笑漫画大推荐

PCGG 互动频道
066 电攻宝盒
076 玩家交流

搜狐 SOHU.com

月历

2010 电攻新作上市表（七月下）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

小编近期期待游戏



《星际争霸2》——对于暴雪游戏测试员阿汤叔来说，没有什么比一套典藏版游戏包更值得期待了，哼哼！游戏寄来的时候小的们都要记得买杂志拜拜哦！

《文明5》——作为一个讲文明的猫必玩的游戏，某猫要好好享受一下，看谁不顺眼就扔谁原子弹的感觉。

《古剑奇谭》——花了那么大力度宣传，就连我家小区的看门老头都知道有这么个游戏，我倒要看看这是一个什么神作。

《凯恩与林奇2：伏天》——又是一部发生在那个位于远东被称为魔都的国际大都市，东方的异国风情与欧美的暴力动作的融合，大期待啊！





16



23 24



1 2 3

8 9



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　欧阳瑛　施凯莲
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

新闻

龍眼看世界 头条新闻

最山寨新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

九城宣布签约马拉多纳代言《热血球球》

世界杯临近，在球星们受到广大球迷空前热捧的时候，各种商业活动自然是少不了的。近日，九城宣布，已与目前阿根廷国家队主帅，球王马拉多纳达成协议，担任九城自主研发网络游戏《热血球球》形象代言人。



据悉，马拉多纳的代言费用不菲。此前，朱骏收购利物浦，并力邀马拉多纳出任教练的消息在媒体上炒得沸沸扬扬，而实际上，除了担任网游代言人外，马拉多纳只是帮助申花俱乐部寻求和阿根廷俱乐部的合作，负责向申花推荐合适的外援。

在本届世界杯上，马拉多纳被网友们称呼为“表情帝”，其丰富的表情和夸张的造型让人怀疑马大帅是否经过专业的表演训练。虽然马大帅在今年的世界杯上翻云覆雨，但是就宣传效果上来讲，马拉多纳比起苍井空来还是“不够力”（起码在网游圈来讲）。有人说了，请球王代言不如请AV女优宣传。因为后者影响力大，够名气、够低俗、够辛辣、够犀利。











⬅上帝之手，你们懂的

⬇贝利曾说“马拉多纳有明显缺陷，有一人比我们俩都伟大”

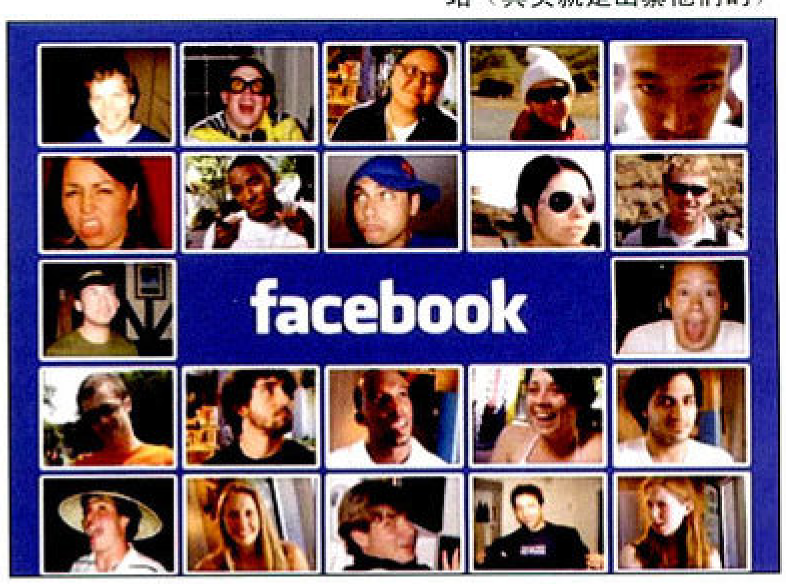


全球最大社交网站Facebook将进军我国

全球最大社交网站Facebook创始人Mark Zuckerberg在接受采访时表示，Facebook目前已经有5亿注册用户，为了寻求更快的发展，Facebook将去中国、俄罗斯、韩国和日本拓展市场。“只有4个国家，在那里我们并不是社交网络的老大。我们将首次尝试面向特定的国家提供特别的东西，如果成功的话，我们的用户将增长到10亿。”



⬆Facebook在国内的竞争对手就是以开心网为首的SNS网站（其实就是山寨他们的）



⬆Facebook ——good or evil?

谷歌气愤交加地走了，暴雪忍辱偷生也奄奄一息，EA虎视眈眈但一直没进来……你Facebook何德何能要开拓我们的市场？除非你把控股权交给我们，不然想拓展“我们的”市场是绝对不可以的，我们是最讨厌被“占领”了。当然，上面的观点是揣测官方意见，我本人，还是非常希望“我家大门常打开，开放怀抱等你”，我个人是非常希望接受先进技术的洗礼，而不是整天玩着低俗、下流的“国产游戏”。

传言 WLK被打回修改 原因太血腥、太暴力

6月25日在腾讯微博上，有业内人士爆料称：“魔兽巫妖王版号申请被退需要修改，预计八月才有机会上线，被退原因为太血腥太暴力”。


王之韦 (@wangzhw2010)
http://t.qq.com/wangzhw2010
广播 184条 听众 2389人 他收听 77人

王之韦：魔兽巫妖王版号申请被退需要修改 预计八月才有机会上线 被退原因为太血腥太暴力
查看转播(160)

转播：是退回修改，并非重审，所以概念不一样。 || Tatsuya：. . . 三枫哥这消息应该是真的……8月上线是8月重新审核吧. . .

王之韦：魔兽巫妖王版号申请被退需要修改 预计八月才有机会上线 被退原因为太血腥太暴力
查看转播(161)

因为我们有5、6百万的魔兽玩家每日闲的无所事事，所以虽然明知WLK的最终下场，但是还要象征性地放条新闻。因为有一段时间大家发现，没有“老刀99”这样叨逼叨地放谣言，玩家们心中更加空虚。有点希望，总比绝望要好。

相比之下，韩国居然只用4天就把内容规模相当于魔兽2部资料片总和还多的《大灾变》审核完了（定义为15禁），这个方面韩国政府机构实在是太不认真，太不负责了！一点都没有保证35岁以下未成年人的权益，要是狼人地精这些封建迷信把玩家吓得生活不能自理怎么办啊？怎么办？！

趣味第一欠薪：CEO称卖产品渡难关

6月25日，业内曝出因运营《纸客帝国》而名噪一时的上海趣味第一公司拖欠员工工资长达四月，面临倒闭的消息。该公司负责人表示：“目前公司确实遇到了一些困难，正在卖产品以渡过难关，希望各方面能够给他一点时间，以免造成最坏的结果。”


趣味第一公司门口已挂起横幅

作为一个业内人士，我一直不明白的一点是为什么在全市场都几乎是免费的情况下，在游戏几乎比玩家还多的情况下，在越来越多的游戏夭折的情况下。为什么，为什么还有这么多的厂商奋不顾身的加入到这个分蛋糕的游戏当中？为什么那么多似乎根本就没有玩家的游戏厂商还能生存，而且似乎一个个都赚得脑满肠肥……作为一个相信“能量守恒”的正常人，我知道这种只进不出的情况是匪夷所思的。游戏发展才十来年的历史，巅峰期也不过才几年。趣味不是第一家，更不是最后一家，相信会有越来越多的公司爆出这种丑闻。

文化部审批进口网游 账户需实名


“身份证”估计是被作假最多的“公文”了

6月22日上午消息，文化部出台《网络游戏管理暂行办法》，其中规定进口网络游戏上线运营需获得文化行政部门内容审查批准；网游经营过程中不得设置强制对战；而游戏账户需通过有效身份证件实名注册。

记得几年前，我还年轻的时候，似乎就有明文规定上网实名制了。但是“身份证件”这种事情，你懂的，炒股票的、炒房的、诈骗的……几乎各行各业都能在“身份证”上做文章，连违法的都管不了，还怎么管玩游戏的呢？

前几天群里有个读者骂骂咧咧的说，他用一个身份证号码生成器弄出来的号码去注册游戏，结果被提醒用过了。我给他讲了个故事：“从前有个人看到地上有坨甘蔗渣，捡起来嚼了一下呸了出来，骂道：‘谁TM吃甘蔗吃的这么干净’”——你本来就是盗用人家的号码，还嫌人家被盗过了。心态咋这么差呢？

附录 游戏十宗“最”

《吉尼斯世界纪录大全》（Guinness World Records），是一本关于世界之最的书，里面记载着不同领域的世界纪录。而且一项纪录不是那么容易创造和推倒的，因此纪录每时每刻都会刷新。近年得益于游戏业界日新月异的技术革新和市场蓬勃发展，吉尼斯世界纪录也推出了关于游戏的吉尼斯世界纪录，里面记载了不少入选吉尼斯世界纪录的游戏，它们都是极具创造力和人气聚集的游戏。

世界上最贵的网游
研发资金最高《TERA》



突破500亿韩元

第一天卖得最多的游戏
首发日营收最高《使命召唤 现代战争2》



突破4亿100万美元

销量最高的韵律游戏
《吉他英雄》



销量2500万份

销售最快RPG游戏
《辐射3》



销量1周470万份

附录 游戏十宗"最"

史上最畅销的电视游戏
《wii运动》



"《Wii运动》超越红白机上的《超级马里奥兄弟》成为了史上最畅销的电视游戏"这个消息也许你早已知道了。近日，《吉尼斯世界纪录》游戏版正式将这一载入史册的成就认证颁发给了游戏制作人宫本茂——上面记载的成绩是4570万份。

这就是XBOX 360、PS2/3、Iphone、IPOD、PSP……主机在国内没有正版的原因，同样的产品在其他国家能卖几千万份，但是在我们这里只能卖几份——当然剩下的几千万份就是盗版和山寨了。所以虽然我们有全球最庞大的市场，但是各方势力权衡利弊之后决定——还是不玩了，卖两台主机的钱，说不定要提供几千万份产品的"免费"正版服务，不划算。

销量最高的PC机策略游戏
《星际争霸》



销量最高的MMORPG游戏
《魔兽世界》



暴雪总裁Mike Morhaime和副总裁Paul Sams接受了吉尼斯世界纪录的颁奖，旗下大作魔兽世界凭借1160万的销量获得最畅销MMORPG游戏，而星际争霸也凭借950万的销量成为最畅销的PC战略游戏。估计这两项记录就是暴雪以后自己玩了，别人只能跟在后面看。而星际2推出，上述的几个记录说不定就要易主了。

传言 淘宝网将参加2010CJ

据知情人士透露，阿里巴巴旗下企业淘宝网将参加7月底举行的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（Chinajoy），淘宝网现在与游戏相关的业务主要是虚拟物品交易和旗下淘江湖的一些SNS应用。淘宝网于今年3月份正式开通"淘宝游戏交易"频道，与此同时，淘宝网获得文化部的批准，可以"利用互联网进行网络游戏虚拟货币交易"。目前淘宝网每周都会发布相应的交易数据分析。

自2006年以来，淘宝网及其相关企业进军网游的消息和传闻不断。有消息称阿里巴巴旗下雅虎中国与国内大型网络游戏公司接触，伺机进入网游市场。



←虚拟物品交易

有人出去了，有人又进来了，真是城头变幻大王旗，你方唱罢我登场啊。

我非常欣赏暴雪抵制虚拟物品交易的原则，早在去年他们就发表过公开声明："游戏中条款明确说明了所有魔兽世界的内容都是暴雪的财产，暴雪不允许将虚拟财产变卖成现实货币。我们不仅认为这种做法与法律不符，还觉得这样做践踏了在魔兽世界中寻找游戏乐趣的玩家们的游戏经历，破坏了游戏经济效益。"虽然暴雪此举有维护本身利益之嫌。但是虚拟物品交易确实相当程度影响了玩家游戏的体验和对游戏的态度。

上海国际电影原型艺术展 8月开幕

为促进国际电影产业的交流与文化合作，由上海浦东新区文化产业促进中心和中国国际传媒集团有限公司主办，上海市对外文化交流协会和成龙慈善基金会作为指导单位的"上海国际电影原型艺术展"，将于2010年8月初到11月初在上海东方尚博创意产业园尚博美术馆举行（浦东东方路3539号）。



微软负责人重申：Xbox 360还有5年的寿命

到2010年11月，Xbox 360就发布5年了。E3大会上微软宣布了体感外设Kinect和新版Xbox 360 S，那么这款游戏主机还有多远的路可以走呢？微软欧洲地区负责人Chris Lewis在接受采访时再次重申，Xbox 360仍然有5年的寿命。

Lewis表示："我想2010年对于我们来说十分重要，这也是其生命周期的青壮年时代，大家也都看到了，我们推出了新的纤薄设计版本，也发布了体感外设Kinect，所以Xbox 360至少还有5年的寿命，今后我们会努力为大家提供更好的体验。"



过于频繁地对产品更新换代对用户来说是种很大的压力，却是商家追求利益最大化的动力（他巴不得你一天换一台）。微软这个发言让不少人松一口气，升级产品内容而不是改换平台会让微软积聚更多的固定用户。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

暴雪成了黄世仁 韩国捐款砸6亿



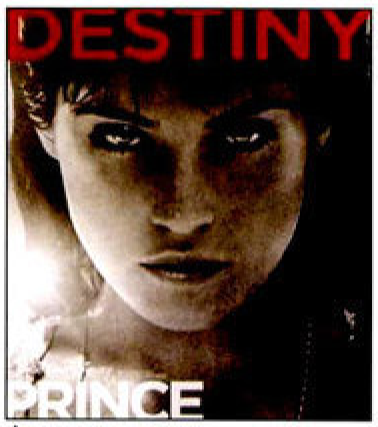
BLIZZARD VS KeSPA 한국e스포츠협회

继韩国公平贸易委员会跳出来指责暴雪的战网条款之后，暴雪也在公众媒体面前展示了自己的态度：为韩国奖学基金捐款六亿资助IT游戏教育。

比起KeSPA动动嘴皮子出来“抗议并联合旗下12支俱乐部来抵制暴雪”的行径，暴雪的行为则显得更加实际：Beta期间在韩国网吧进行的Beta注册赢取2个Key的优惠活动，Beta暂停期间注册得测试资格并能赢取抽奖。对于星际2这样一款开发了十年之久的大作，暴雪必然是花了极大的心血并寄予了相当的期望，所以暴雪才会如此的迁就韩国方面。一连串的活动与宣传再到现在的捐款，无一不是在为星际2的发售和今后的运营而铺平道路。

比起暴雪在韩国的迁就，面对我们国内市场似乎他们就没有这份耐心和热情了。不光是WOW的滞后，包括星际2的发行似乎都没希望了。暴雪明知道在国内有数百万的注册用户和上千万的潜在用户，但是种种迹象表明它已经放弃了我们。估计被我们的相关部门耳光子扇怕了，它连凑上来试探一下的信心都没有了。虽然说我们的相关部门确实强势了一点，我们的业内竞争确实太混乱了点——但是，暴雪你就不打算在努力一下下？

《波斯王子》成为史上最卖座游戏改编电影

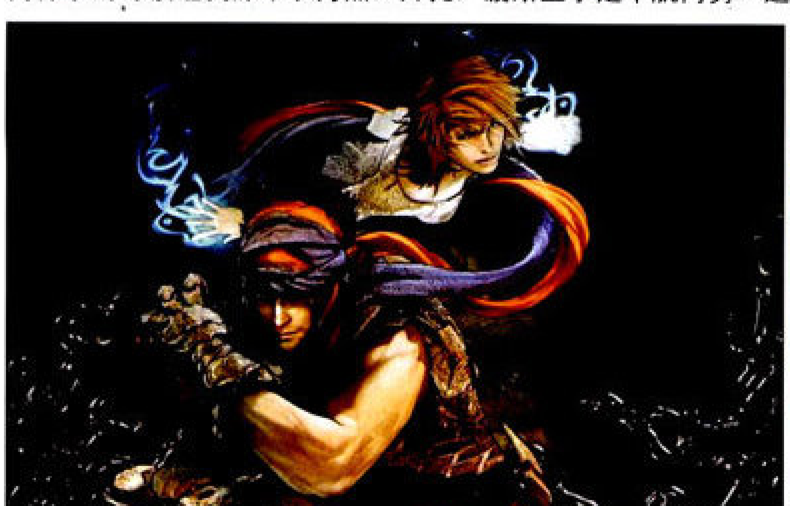


⬆公主的皮肤太糙了，线条也很野

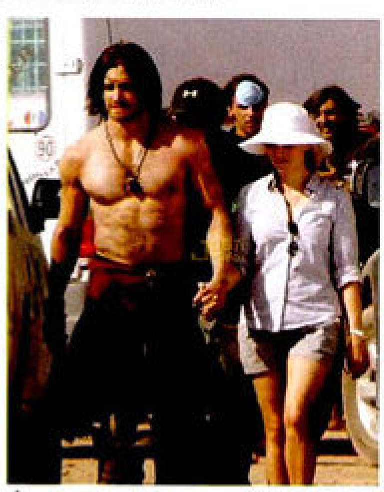
6月23日，迪斯尼宣布《波斯王子：时之沙》全球票房接近3亿美元，成为史上最卖座的游戏改编电影。《波斯王子：时之沙》于5月中旬全球上映，虽然美国本土的票房仅8050万美元，但是在海外市场业绩惊人，现在已经达到2.131亿美元。得益于海外市场的成功，这部电影的全球票房总值为2.936亿美元。这一记录，打破了之前由《古墓丽影》电影版创下的2.74亿美元的记录。

自从阿凡达的爆发之后，国际影坛已经进入了一种虚胖的阶段。不管怎么看《波斯王子：时之沙》也不应该有这么高的票房。只能说明影视业的发展，并不能说明影片的进步——这部影片简直是部烂片。我对男主角非常不满意。这个从断背山走来的男人跟我们观念中认识的波斯王子大相径庭。浑身的体毛加上一张骆驼脸，怎么看怎么像美国矿工。影片画面处理的也不到位，波斯娘子粗糙的皮肤让我一直揣测那神秘的时之沙是从她的身体上刮下来的，尤其是当她暧昧地摸着匕首、隐晦地搓着胸前的时候，更让我坚信沙子跟皮肤的关系。

众所周知，波斯王子是以敏捷和速度著称，而本片的男主角则除了展示了熊的力量和猩猩的毛发之外一无是处（可别提那笨拙的笑话了），狼狈代替了潇洒，笨重替代了飘逸。对于波斯王子的演绎让我一度怀疑导演要么是被雁啄瞎了眼睛，要么是根本不了解游戏。好莱坞钟情肌肉棒子的习惯让我深不以为然，拜托，波斯王子是个肌肉男？还不如找头犀牛来演。



⬆建议导演去玩玩波斯王子系列的游戏，找找王子和公主的神韵



⬆就是这个探班画面让我对“王子”彻底失去兴趣

附录 游戏十宗“最”



2000年，4000台PS2主机被运送到伊拉克境内，引起美国等国家的注意。当时伊拉克被禁止购买任何电脑硬件，而具有强大运算能力的PS2被认为是萨达姆政权用来改造成远程导弹控制系统的。



获奖的原因并不是这款游戏有多么高的素质。《刺客信条2》在2009年4月到2010年4月在杂志封面出现的次数远远多于其他任何一款游戏出现在封面127次，涵盖全球32个国家。吉尼斯世界纪录游戏版主编Said Gaz Deaves说道：“我相信很多评论员（包括我在内）都预测是另一款知名游戏，但是这个成就是它能够在2009年击败其他游戏的理由当中，最令人印象深刻的。”

我想说的是，不知道老S有没有跟我交换名片的打算，不知他对“被删帖最多的评论员”这个记录有没有想法（开玩笑）。其实，我最想问的是：既然老S你这么博学，不知对《电脑游戏攻略》杂志有什么看法……



不久前，FisrstPlanet举行了一次公开拍卖会，拍卖PlanetCalypso游戏中一款名为“水晶宫空间站”的虚拟物品。以为名叫埃里克诺瓦克的游戏玩家最终以33万美元的天价拍得。我一直以为这种在游戏中一掷千金的土鳖只有国内才有，没想到国外更多，而且出手更大方。这事简直比朱老板花88亿买利物浦都离谱。33万美元买个虚拟空间站，还不如在上海高档公寓买个卫生间有投资价值。

古剑奇谭

中国单机的救命稻草

七弦琴鸣　梦回太古　灵霄剑吟　书此奇谭



参考官网 ● http://gjqt.gamebar.com/	游戏名称 ● 古剑奇谭	制作公司 ● 上海烛龙
代理公司 ● GameBar	游戏类型 ● 仙侠类角色扮演(RPG)	游戏载体 ● DVD×2
游戏语言 ● 简体中文版	发行版本 ● 标准版、豪华版	零售价格 ● 标准版79元；豪华版169元
推荐配置		
CPU ● Intel Core2 Duo 2.3Ghz或AMD同等性能芯片及以上	内存容量 ● 2G	
显卡 ● nVidia Geforce 8600/ATI HD3000系列及以上		

曾几何时，单机游戏，为中国玩家带来了无数感动与思考，带来了无数荡气回肠、可歌可泣的动人故事，又带来了无数性格各异、命运多舛的英雄人物。但随着网游的崛起，这一切都似乎一去不复返，玩家对单机游戏似乎只剩下了回忆。而今，一款单机作品，横空出世，将会陪伴玩家重拾那份感动，这款作品，就是《古剑奇谭》。上海烛龙历时三年打造的，全新仙侠单机RPG《古剑奇谭》，采用了国际一流游戏引擎Gamebryo打造，构架起无比精美细致的武侠世界，为玩家讲述一个关于剑的东方传奇。

个性鲜明的六名主角

在游戏庞大的世界观中，有上古之神，有神兵利器，有儿女情长，有苍生大义，当然也有个性鲜明的人物角色。有沉默寡言，性格坚毅的百里屠苏，有善良热情，真诚乐观的风晴雪，也有娇俏可人，天真烂漫的襄铃；有书生意气，喜爱幻想的方兰生；有狂放不羁、率性妄为的尹天觞，也有高贵优雅，睿智洒脱的红玉。每个人身上，都有一段不为人知的故事，等待玩家的发掘和探索。



性格坚毅的百里屠苏



善良热情，真诚乐观的风晴雪

如诗如画的精美场景

在《古剑奇谭》的世界中，玩家可以借助游戏强大的技术实力，来领略神州大地的无限风光。如在无比繁华的江都体验那“天下三分明月夜，二分无赖是扬州”的盛景，在游戏引擎的支持之下，小桥流水伴随有远景雾效和朦胧处理，把江南水乡烟柳参差的朦胧之美表现到了极致，强大的光影效果则可以逼真地表现出哪怕一根细细柳条的影子，使所有场景的层次都显得丰富而生动。还有那枫叶小镇安陆县，“青砖、石瓦、马墙头”的古镇琴川，神秘幽静的甘泉村，甚至还可以深入那千古一帝秦始皇的陵寝，去寻找那失落千年的秘密哦。总之，《古剑奇谭》将为玩家展现一幅古代东方的盛世绘卷，最大程度上再现那如梦如诗的天朝之姿。



冰天雪地



山涧溪水



充满创意的星蕴系统



襄铃的星蕴图是一头可爱的九尾狐狸，代表着非常高强的灵力。

在简单介绍完人物和场景之后，下面将给玩家带来精彩独特的游戏系统。在《古剑奇谭》的世界中，每一个灵魂，都拥有一份从远古时代传承而来的、独一无二记忆刻印，这份刻印中包含着上古灵力和生命的秘密，并形成一种具体的图像，这种图像被修道的人们称为星蕴图，这也是游戏系统的核心内容之一。

修道之人通过吸收日月精华，可以唤醒隐藏在星蕴中的力量，化为己用。在游戏当中，玩家可以通过一定的方式来唤醒各位主角们的星蕴，并从中获得各种不同的能力，甚至于学到非常厉害的法术特技！



襄铃的星蕴图似乎在说明，年龄尚小的她，其实拥有无穷的潜力。

珠玉琳琅的辅助系统



好鲜美的夫妻肺片



民以食为天

另外，游戏中还有高趣味性的辅助系统，如烹饪。顾名思义，玩家可以在游戏中，自己制作食物，除了能够使玩家体验食物作为日常战斗补给的实用性，还能够让玩家们感受到中华饮食文化的浓厚氛围，而且特殊食谱的搜集也将为你带来前所未有的成就感，努力向着全食谱收集进发吧！

除了烹饪，还有成就系统，你在古剑的世界中的每一次旅程，都有可能被记录成为你的成就，并会有一定的成就点数奖励。而玩家可通过网络同步更新这些成就数据，形成成就排行榜，并可以在网站中随时查找自己在全国玩家之中的排名并参加各项精彩活动。届时，请朝着全成就制霸努力吧！

爽快淋漓的战斗系统

战斗系统则是游戏另一大亮点，区别于传统的回合制，《古剑奇谭》采用的是一种半即时的战斗方式。在半即时回合制模式下，玩家可以在一次行动时发动多个技能；只要有足够的行动力，一次行动内甚至可以同时发出多个不同招数！无论是重视策略，状态牵制配合伤害输出从而掌控战局；还是用压倒性的火力速战速决，瞬间取得战斗胜利，都完全取决于您的爱好和风格！不仅如此，如果依序使用特定技能，还会引发质变，施展出神秘而强大的悟出技！至于怎样才能悟出这样的技能，就要由您自己到游戏中来发现了。

即使如此，在势均力敌的战斗中也不能松懈！随时都会出现的QTE（快速反应按键）将时刻牵动着您的神经！在本作的战斗里，简单的QTE操作不仅能够提升技能的效果，还可以令角色在挨打的时候奋起反击，只要在适当的时候轻轻一按，就能帅气地将敌人打个措手不及！



半即时回合制模式



版本解析

标准版版本规划：

标准版价格豪华版品质，国产游戏首次在标准版中采用铁质包装盒。做工精湛，充满质感，本身即是不可多得的包装精品。同时在工艺和材质上均可有效避免伪正版，确保经销商利益。

工艺精湛、质感升华的铁质包装盒；
游戏DVD×2；
精美全彩游戏说明书；
精美Q版徽章一组（款式随机）；
游戏纪念点卡一张（内含充值金额）。



标准版 零售价79元

（效果图仅供参考）

豪华版版本规划：

纯手工双层典雅包装盒；
游戏DVD×2；
精美全彩游戏说明书；
游戏纪念点卡一张（内含充值金额）；
精选音乐CD×1；
精选美术设定集；
太古纪事卷轴（展开长度5米）；
血契灵兽映虚毛绒钥匙包。



豪华版 零售价169元

（效果图仅供参考）

PCGG Charts 电攻榜

编辑：Samtown　美术：Cofe

游戏十大钻石王老五



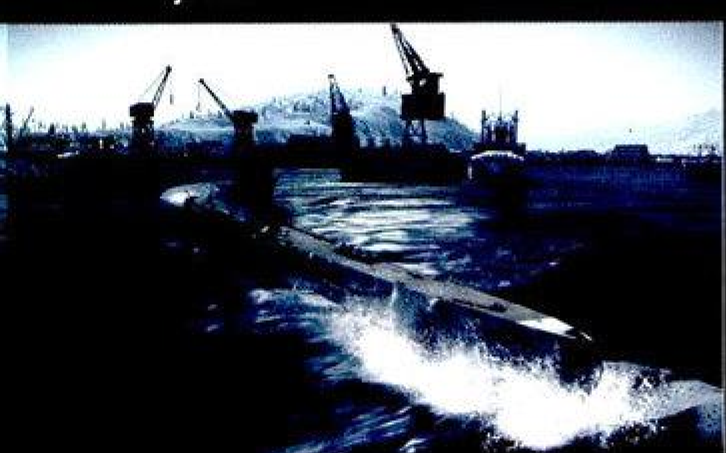
记得之前的电攻榜系列游戏专题中做到了3代游戏，后面由于数量不够没再继续。而本期大叔卷土重来，直接跳升至5代……（4不吉利么）原本为了应景，大叔想让肥龙来主持策划这次栏目的，不料遭到了他的严正抗议："我已经暂时脱离单身生活了！"暂时……是什么意思？难道做一个钻石王老五就这么不好吗？来看看我们十大经典五代游戏是怎么做到的！

猎杀潜航五 大西洋之战

英文名称	Silent Hunter 5 Battle of the Atlantic
游戏类型	模拟海战
发布平台	PC独占
官方网站	silent-hunter.uk.ubi.com
上市时间	2010年3月2日



虽然，国外多家游戏媒体以操作上手难度极高为借口给游戏打了低分评价，但作为海战类游戏的标杆作品，《猎杀潜航5》还是受到了粉丝级玩家们的追捧。新作将带领玩家深入大西洋和地中海的广阔海域，站在德国潜艇U-Boat的潜望镜后边，与盟军展开波澜壮阔的潜艇大战。在该系列历史上第一次，玩家能够以第一人称视角体验潜艇艇长的戎马生涯，领导手下舰员与敌军厮杀。不过对于Sam大叔来说，玩玩《欢乐潜水艇》就足够了……



细胞分裂五 断罪

英文名称	Splinter Cell Conviction
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/XBOX360/PS3
官方网站	splintercell.us.ubi.com/conviction
上市时间	2010年4月13日



育碧软件（Ubisoft）是本次专题中唯一一个拥有两位"钻石王老五"的游戏公司，可见今年他们再游戏新作开发领域所取得的辉煌成就。《细胞分裂5：断罪》已经在杂志中出现过无数次的游戏了，在积累了之前四作的经验后本次作品大放异彩，剧情、操作、图像等方面均有不俗表现。最重要的是游戏的主人公依旧是与本大叔拥有同样昵称的sam fisher。所以，我宣布！它将成为2010年度电攻最受读者欢迎游戏、最佳游戏攻略、最佳杂志封面设计（6月上）等诸多奖项的最有力争夺者。



波斯王子五 遗忘之沙

英文名称	Prince of Persia:The Forgotten Sands
游戏类型	动作冒险
发布平台	PC/XBOX360/PS3
官方网站	prince-of-persia.us.ubi.com
上市时间	2010年6月11日

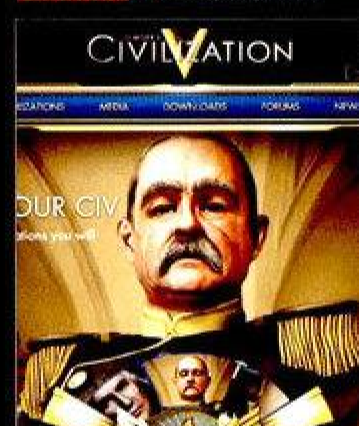
育碧的"王老五"二号，同样也是玩家最喜爱的游戏之一。由于《波斯王子4》使用的水墨画风格和过关解谜为主的关卡内容让广大阿拉伯王子的粉丝大为不满，因此五代游戏又回归到了之前写实风格和砍杀动作为主的内容上来。再加上同名电影的上映，立即使得这款游戏成为了游戏和娱乐群体关注的焦点。据不可靠消息，育碧正准备打造他们"钻石王老五"的三部曲，官方已经决定将提前制作好《刺客信条》的3-5代作品计划，游戏将在5年内逐步开发。





文明五

英文名称	Civilization V
游戏类型	回合策略
发布平台	PC独占
官方网站	www.civilization5.com
上市时间	2010年9月24日



著名游戏设计师席德·梅尔制作的策略游戏系列新作《文明5》最近确定了它的游戏上市日期，看来这款历经十年多的经典游戏又将重振雄风了。开发商Firaxis表示，游戏将应用3D引擎，导入经典六角格机制并采用了崭新的战斗系统、深度的外交互动以及各种游戏功能，将令玩家获得丰富的游戏体验。除了这些特色外，游戏也将强调多样化的社群、模组和多人游戏元素。从而开创彻底改变此系列的游戏新纪元。

GT赛车 五

英文名称 Gran Turismo 5 Prologue
游戏类型 赛车竞技
发布平台 PC/XBOX360/PS3
官方网站 www.gran-turismo.com
上市时间 2010年10月27日

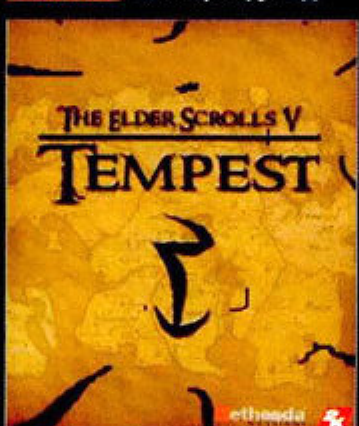


《GT赛车5：序章版》是经典竞速游戏《GT赛车》系列首款针对PS3全新开发的作品，游戏已经在今年的2月份发布了。但最近官方表示游戏的跨平台作品也在开发中，并将在今年下半年公布发行。相比之前几代作品，游戏大幅提升车体与场景细致度以及物理模拟与人工智慧运算等表现，提供逼真的驾驶体验，并以1080p 60fps的高分辨率流畅3D画面，来呈现最多16台车辆连线同场竞速的魄力演出。通过网络连线，玩家还可以从“GT.TV”线上频道下载大量新车，体验丰富的驾驶生活。



上古卷轴 五

英文名称 Elder Scrolls V
游戏类型 角色扮演
发布平台 PC/XBOX360/PS3
官方网站 www.elderscrolls.com
上市时间 2010年11月18日



自Bethesda的《上古卷轴4》备受好评后，《上古卷轴5》理所当然成了玩家下一个关注的重点。不过最近国外网站上发布了关于这款游戏的一条好消息和一条坏消息。好消息就是，游戏剧情框架已经确定，将在今年年底发售（不确定是否会跳票……），坏消息是游戏将不参加今年的E3游戏展会，最终画面仍旧是一个谜团。（这分明是两条坏消息么……）但确定的是——我不喜欢这种欧式的中古角色扮演游戏。

仙剑奇侠传 五

开发公司 北京软星
游戏类型 角色扮演
发布平台 PC独占
官方网站 www.softstar.net.cn
上市时间 2010年12月25日

这对于国内玩家来说，算得上是天大喜讯了。前阵子国内单机游戏厂商的集体叛逃被玩家们骂了个昏天黑地，结果过完年后《轩辕剑：云之遥》《楼兰》《古剑奇谭》包括这里的“仙剑5”纷纷浮上水面，看来“物极必反，否极泰来”这句话还是很有道理的。据大宇资讯董事长李永进透露，《仙剑奇侠传五》将由仙剑之父姚壮宪亲自领军开发，游戏内容已经在策划撰写中，预定在今年年底前完成。届时我们的仙剑骨灰们可不要吝啬自己的钱包哦！



游戏公布的第一位女性角色

装甲核心 五

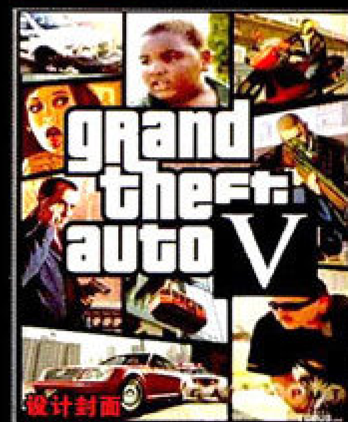
英文名称 Armored Core 5
游戏类型 机甲角色扮演
发布平台 PC/XBOX360/PS3
官方网站 www.armoredcoreonline.com
上市时间 2010年12月30日



记得在之前的机甲游戏栏目里已经介绍过了，这次再来打酱油实属无奈，毕竟能够得上“钻石王老五”的新游戏还真不多啊！不过大叔本次要给大家带来的绝对是游戏的最新特报！在游戏的官方网站上更新了一批主题为“烈焰燃烧在冷酷的钢铁上”的游戏截图，让我感觉果然不同凡响。游戏已经确定将在2010年底之前首先登陆PS3/360主机，看来我的360又一次占得先机咯。俺们PC的玩家只好再等等啦，先玩玩星际2的雷神吧！

侠盗猎车手 五

英文名称 Grand Theft Auto 5
游戏类型 动作角色扮演
发布平台 PC/XBOX360/PS3
官方网站 www.rockstargames.com
上市时间 2011年初



设计封面

首先要告诉大家的是“GTA5”和“上古卷轴5”的命运一样，并没有被安排在本次E3的会展上演示游戏的DEMO。主要是因为游戏开发商Rockstar确认将不参加今年的E3展。官方发言人表示：“除了‘GTA5’外，还有包括《黑色洛城》和《马克思佩恩3》在内的数款大作都将在E3后通过自己的展会为大家展示。”（难道也要学暴雪来一个嘉年华？）不过，官方还是在6月初公布了“古代版GTA”《荒野大镖客》（Red Dead Redemption），画面看起来比“GTA4”要进步了不少。

鬼泣 五

英文名称 Devil May Cry 5
游戏类型 动作冒险
发布平台 PC/XBOX360/PS3
官方网站 www.devilmaycry.org
上市时间 2012年



《鬼泣5》仿佛是离我们最遥远的“王老五”了……“但丁”这么帅，怎么可能没人要呢！真以为是肥龙啊！国外游戏媒体最近报道了他们的新发现，游戏从4月份开始正在由著名的天剑“Ninja Theory”伦敦小组开发。据开发人员表示《鬼泣5》的开发周期为2年，他们将会给玩家带来一个巨大的惊喜！呵呵，两年……怪不得卡普空（Capcom）在今年E3展上连个鬼都没提……广大玩家泪流满面……但丁目前表示淡定……





2010上半年暑假游戏补习班 不好玩，砸饭碗



其实从心底深不情愿做关于暑假的栏目，世界上怎么会有暑假那么不合理的事情存在，凭什么上班了就不准过暑假，有本事上班不让咱吃饭；凭什么老师上班还能过暑假，明显的职业歧视；作为学生学习期间最长的假期，两个月的长假如何安排是个问题？除去那些限制孩子的活动或者完全按照自己的意愿强行安排孩子的暑假生活的家长，除去非要设立什么暑假补习班，大热天出来闹事的老师，除去睡觉，除去吃饭，估计留下也没多少时间，那我们如何在被榨干之前，合理安排和游戏来个亲密接触呢？挑选成了问题，于是我们做了这个专栏，帮你省去选择游戏的时间，让你上手就能玩到最好的，不信？试试看！

推荐人：sky

电玩刊登 2010·6上 攻略

分裂细胞5 断罪

· 以虚拟引擎3开发的杰作，真实的3D场景以及细致的人物刻画，特别是镶嵌式的动作提示让人眼前一亮。

· 关卡设计上，每一关都会加入一些新的元素，新的玩法。

· 敌人的AI也设计的较为出色，在高难度关卡，非常考验玩家技术，想挑战不杀人通关的朋友估计压力很大。

· 多人模式是本作的亮点，弥补了单人模式的精短和意犹未尽，不买正版就无法享受到这个模式带来的乐趣。


合作模式，多角度，多镜头



游戏类型：潜入式第三人称射击、动作 系统配置：处理器AMD 3500+/内存2GB/硬盘至少10GB/GeForce 7800以上 是否汉化：是 适合人群：· 擅长背后偷袭的朋友 · 喜欢黑暗的朋友

推荐人：猪猫



驾着达芬奇发明的飞行器给敌人一个措手不及

收藏版正版送人偶

刺客信条2 Just do it

电玩刊登 2010·5上 攻略

· 游戏剧情较长且拥有丰富的收集要素与解谜要素使得游戏时间得以保证。细节方面也有一定的刻画加上游戏比较连贯的推进方式，流畅性较之前作有较大的提高。

· 从游戏节奏到任务的多样性都有显着的增强。改掉了前作中重复任务与乏味过场的硬伤。金钱概念的引入增加了游戏的养成要素，武器店与药店也应运而生。

· 类似跑酷的飞檐走壁在游戏中占极大比重。

游戏类型：动作冒险 系统配置：处理器AMD 3800+/内存2GB/硬盘至少12GB/GeForce 7800以上 是否汉化：无 适合人群：· 对十字军东征历史感兴趣的朋友 · 崇拜达芬奇 · 《波斯王子》控

推荐人：装甲兔

电攻刊登 2010·4下 攻略

命令与征服4：泰伯利亚的黄昏



·一个传奇系列的终结，但是，一旦你完成了所有任务看到结局动画，这真的所谓的终结吗？

·游戏模式从RTS（即时战略）变成了RTT（即时战术），战斗更加火爆，攻防节奏转换的更加频繁。

·真人过场画面更加华丽，好莱坞著名龙套频繁露脸，游戏剧情更加出人意料。

·凯恩再度现身，并将以真人影片来铺陈剧情。玩家可选择独自进行战役，或与朋友搭档合作进行游戏！

·组队线上激战，有史以来最大规模的多人游戏，带来了5对5的目标制战斗。

去屑就是这么简单





▲行动基地载具可让你打包基地并随着大军迁移，将战术提升至全新层次

➡GDI和Nod各有三种独特兵种，带来了更多的游戏策略

游戏类型： 即时策略 **系统配置：** 处理器AMD 3500+/内存2GB/硬盘至少10GB/GeForce 8800以上 **是否汉化：** 是 **适合人群：** ·命令与征服系列爱好者·坚定的EALA死忠·RTS及RTT玩家

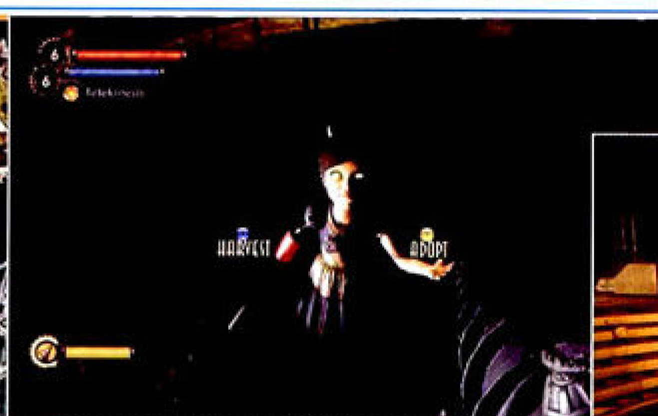
推荐人：贪睡猫

生化奇兵2

电攻刊登 2010·3下 攻略



钻头老爹，最了解女儿需要



▲对于女儿的态度将会影响结局以及你获得的技能

·传奇的钻头老爹再次到来，而这次由你来操控，讲述老爹与女儿之间复杂的联系。

·游戏设定了极其丰富的能力，可以打造“肉体派”和“头脑派”等多条路线，成为高自由度游戏。

·在上代被破坏的“乌托邦”将迎来终结，当你窥视到女儿眼中这个残破世界的外观后，将体会前所未有的震撼。



▲火焰、闪电、隐身、离间等等，有着多到数不清的技能组合

·你可以成为一个受到女儿熊熊玩具奖励的好老爹，也可以成为被女儿告到“有关部门”的坏爸爸。

·钻头是每个男人的浪漫……

游戏类型： 第一人称射击 **系统配置：** 处理器P4 2.6/内存2G/硬盘11G以上/显卡Geforce 8600 **是否汉化：** 否 **适合人群：** ·玩过1代的FANS·射击+超能力攻击型游戏爱好者·想要养女儿的老爹

推荐人：贪睡猫

电攻刊登 2010·6下 极速

火箭骑士

·对于现在来说极其少见的稀有游戏类型，重新回归于游戏性的轻快之作。

·游戏是曾经游戏机上游戏的电脑后续版本。

·结合动作操作的爽快感和空战关卡的速度感。

·不同于那些动不动就用名头压人的豪华大作，游戏感觉相当轻松，适合休闲。







老鼠怕猫，那是谣传

▲游戏中的BOSS全部是要靠你的智慧来解决的

➡除了动作过关之外，横版空战也十分有趣

游戏类型： 横版动作 **系统配置：** 处理器P4 2.0/内存1G/硬盘800M以上/显卡Geforce 6800 **是否汉化：** 否 **适合人群：** ·双鼠大作战爱好者·喜欢简明的横版过关游戏·轻松的游戏气氛

推荐人：贪睡猫

电玩刊登 2010·5上 新作

古剑奇谭

・由工长君带领的原仙剑团队开发，原汁原味的中国武侠。

・采用《上古卷轴4》相同的引擎，虽不一定有完全一样的画面，不过是一个保障。

・上海烛龙沉寂三年的作品，中国游戏界的又一把“剑”。

・好吧，不推荐这个也没国产游戏推荐了，是中国游戏玩家就“顶”。



游戏画面在知名引擎的支持下已经不同于以往



一切皆有可能

人物设定上女主角的武器可以说格外的引入注目，据说有着特殊的渊源

游戏类型： 角色扮演 **系统配置：** 处理器P4 2.4/内存1G/硬盘4G以上/显卡Geforce 6600 **是否汉化：** 是 **适合人群：** ・武侠界人士・国产游戏的死忠

推荐人：Sam大叔

电玩刊登 2010·7上 极速

异形繁殖 冲击



体验太空版的暗黑3

未知亦是经典，浓缩才是精华





人烤鸡翅膀，我最爱吃！

对于游戏本身我就不多做介绍了，游戏画面出色，操作简单，系统经典是它的最大优势，玩家一分钟就能上手。这里特别要提到的就是双人合作任务，打破了传统的分屏系统，让玩家在同一个画面上操作游戏，在武器、跑位、配合等方面发挥到极致。建议玩家到Steam游戏平台上去购买正版软件哦！大叔和兔子咬牙推荐：玩过才知道好！

游戏类型： 第三人称射击 **系统配置：** 处理器Intel P4 2.0/内存1GB/硬盘850 MB/显卡DirectX 9.0c **是否汉化：** 否 **适合人群：** ・曾经的CS高手，鼠标设定在2.0以下的・恐怖、科幻爱好者

推荐人：Sam大叔

上市时间 2010·4

幻影战机 复刻版 打飞机才是最刺激的！

这是一款漏网之鱼，大叔最近才发现它！和《异形繁殖：冲击》一样，是玩家不能错过的经典作品。游戏采用了3D空间设计，还可以看见天空中到处漂浮着不知名的外星机器，甚至是巨大的外星战舰，但并没有因此而减弱游戏的流畅度，特别是在场景切换方面，也没有出现丝毫的延迟现象。在整体的把握上令人满意，并且很好的凸显了黑洞当中那种诡异的气氛。这款游戏故事设定虽然老套，不过游戏画面表现可就让人眼睛一亮了。超华丽的光影表现、炫目的迷彩特效，以及大魄力的宇宙空间战斗场景等，显示这款射击游戏的迷人之处。而这款射击游戏结合了横滚动条、纵滚动条等多变游戏功能，配合着故事进行而有更多大魄力的战斗场景，保证让你玩了大呼过瘾。



错！这是要你命3000！



好多星星啊！



游戏类型： 空战射击 **系统配置：** 处理器Intel P4 2.0/内存1GB/硬盘2.5 GB/显卡 256 Mb以上 **是否汉化：** 否 **适合人群：** ・空间飞行游戏爱好者优先・有3D空间眩晕症者免谈

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

推荐人：贪睡猫

龙腾世纪 起源之觉醒

电攻刊登 2010·4下 2010·5上下 攻略



- 来自《博德之门》、《无冬之夜》的开发商BioWare的又一欧美RPG力作，传奇冒险的开端。
- 《博德之门》在精神上的继承作，在现欧美角色扮演游戏的精髓。
- 即时制战斗和暂停系统的结合，可以让你有充分的时间运用战术，享受每一场战斗。
- 丰富的支线任务和勃然的主线剧情，让你沉醉于奇幻世界。

新一代的选择



◆Lothering保卫战 ➡Duncan拜访精灵营地

游戏类型：即时策略 系统配置：处理器AMD 3500+/内存2GB/硬盘至少7GB/GeForce 7800以上 是否汉化：是 适合人群：·奇幻世界爱好者·欧美RPG玩家·痴等《博德之门3》的人

推荐人：装甲兔

战锤40K战争黎明2 混沌崛起

电攻刊登 2010·4上 2010·6下 极速/战网



- Blood for the Blood God! 4大邪神再度参战，是继续为人类为帝皇而战，还是皈依邪神门下被欲望所掌控都由你自己来选择。
- RTT成为了当今联网对战游戏的主流，第五个种族混沌的发布带来的新的一轮对战风潮。



◆ 对战成为热门

战锤恒久远，四万永流传



◆ 混沌参战，战局更加火爆

游戏类型：角色扮演 系统配置：处理器AMD 3500+/内存2GB/硬盘至少7GB/GeForce 7800以上 是否汉化：是 适合人群：·四大邪神的忠实拥护、战锤游戏Fans·反暴雪RTS游戏联盟

推荐人：装甲兔

战地 叛逆连队2

电攻刊登 2010·4上 攻略



- 经过3个小时的单机任务训练关的洗礼，然后才是本作的真正的重头戏——联机对战！
- 改良版的寒霜引擎更加给力，全场景皆可破坏成为现实，带来的是更多更暴力的制胜战术。
- 近百枚勋章挑战，全部需要在联机对战中完成，对收集控来说是一种极大的挑战。



地图皆可摧毁的快感



◆ 华丽的对战画面



◆ 团队胜利才是真正的胜利

游戏类型：第一人称射击 系统配置：处理器AMD 3500+/内存2GB/硬盘至少7GB/GeForce 7800以上 是否汉化：否 适合人群：·拟真类战术FPS游戏爱好者·战地系列忠实玩家



次世代游戏最强音
2010年美国E3展专题报道



E3——全球最大的电子娱乐展，这个坐落于美国的一个展会每年都牵扯着全世界游戏玩家的心，今年也毫不例外的展出了众多让我们赞叹科技进步的各类全新游戏与理念。而且值得庆幸的是本届的E3如同凤凰涅磐一般全然没有了电子游戏衰退的迹象，展示着人类科技娱乐的最高结晶。不过另一方面让我们伤心的则是，在本次展出的一些瞩目巨作竟然都在游戏系统中没有“PC版”的影子。不过不管如何E3展依然是我们最大的乐趣所在，现在就请随小编一起来看看本届的E3究竟有哪些有趣事和精彩游戏。








《顶级职业摔跤》在发布会上举行比赛，获胜者将登上游戏封面



美女的装扮仿佛把你带到了20世纪，专业的COSplay够得上一线明星的风采

有图有真相

2010 E3火爆图片大搜索

游戏展会除了游戏外最亮眼的就应该是Cosplay和Showgirl，有她们的衬托游戏才变得更加光彩夺目。来自于SONY家用机PS3的FPS大作《Killzone3》的COSPLAY，身着海尔干星陆军标准作战制服，头戴全覆式呼吸器眼露凶光的COS几乎出现在了所有关于SONY展台的照片以及视频中，由于现场的光线原因，海尔干星COS几乎与背景融为了一体，唯有其标志性的黄光夜视仪目镜成为了识别他的唯一参照。



Capcom展台里《丧尸围城2》占了主要位置，僵尸的表演非常惊悚



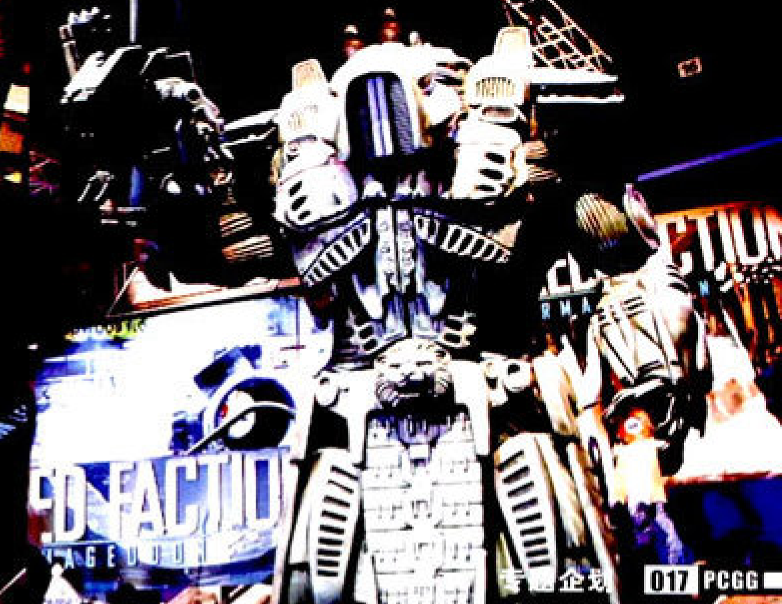
健次郎的大型塑像也出现在了E3的会场，热血的东西果然无处不在

各大厂商Cosplay

有一种精神叫专业



迪斯尼公司把3DIMAX电影《电子争霸战2》里主角的摩托车实体化而成为展台的亮点



E3游戏探索新闻台

E3展各大主要厂商动态

参展人数创新高

来自E3举办方The Entertainment Software Association (ESA)的发表声明，今年参加E3 2010游戏展过的人数多达45600人，分别来自全世界 90个国家，并且明年6月7日会继续召开2011届E3游戏展，展期同样是3天。去年2009年重新扩大展览规模后，来展人数达到41000人左右，而 2008年由于采取招待制限制来场人数，到场人数只有4000人。



Microsoft

微软：财大又气粗

体感控制器Kinect

E3发布会上微软正式宣布，此前开发代号为“初生（NATAL）”的XBOX360体感控制器正式名称叫做：Kinect！在表面上，它和Wii 有许多类似之处，将人类的肢体动作带进游戏中，而不只是单纯地拿着摇杆活动手指而已，但它执行的方法和Wii 是完全不同的。Wii 靠的是内建在Wiimote 中的加速度、红外线等感应器来判断目前Wiimote 的方位，而Kinect则是靠视觉影像和红外线直接辨识整个人的形状，来判断你的位置、动作，甚至你是谁和你的性别。



↑可通过Kinect识别玩家，体会无控制器操作的乐趣

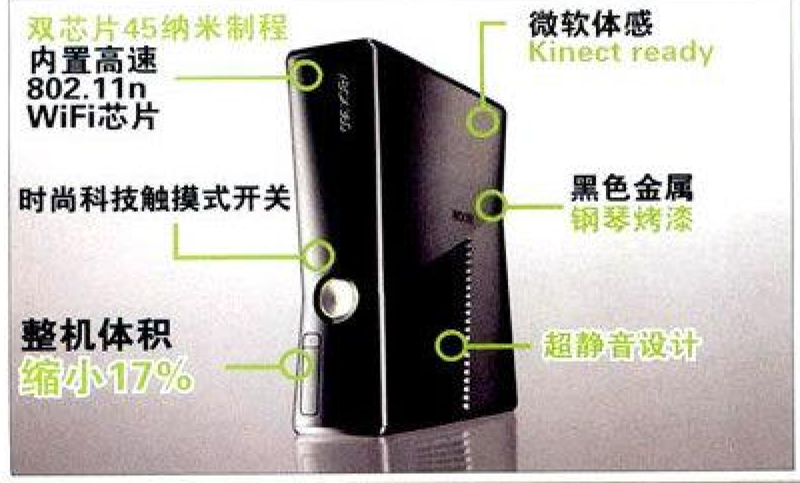


↑基座是带马达的，搭配上辨识功能，让它可以追着你的位置

新款Xbox360 Slim

微软公司在E3会展上正式推出了新款Xbox360 Slim“纤体版”游戏机产品。对于这款产品参加和没参加的人有着天堂和地狱的差别，财大气粗的微软居然在发布会快要结束的时候宣布只要参加发布会的人都会拿到一台全新的Xbox360 Slim。看到这个消息后我们痛苦之情溢于言表。

新款Xbox360 Slim将采用黑色外壳设计，以区别于老款Xbox360机型。除了外观尺寸和外壳颜色的变化之外，新款Xbox360 Slim机型还新增了对WiFi 802.11n功能的支持，同时还新增了容量达250GB的内置硬盘。最主要的是根本上杜绝了三红。



SONY

索尼：该公布的没公布

索尼这次并没有公布大家期待的PSP2，仅仅只是演示了大家早就知道的PS Move，让我们大失所望。PS MOVE有三个感应器：即动作感应器、光线感应器、以及内置的附加感应器，可以让玩家进行精确的定位和操作。精确，这是索尼PS MOVE相比于微软体感控制器Kinect更有优势的地方。



↑看上去和wii手柄差不多



↑非常生动的PS Move演示图

Nintendo 任天堂：这一刻我们是焦点

最大焦点之一任天堂的新掌机N3DS，在万众瞩目下粉末登场！它由任天堂的BOSS岩田聪带上聚光灯中。在发布会中首次展示了3DS的游戏画面，作品是久违多年的名作——KID ICARUS（译《光之神话》）。由于N3DS已经在上期的《走在路上》有所介绍，在这我们就不提了。



←近百位美女手持N3DS登上舞台，场面何其壮观



←现场试玩实物图

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

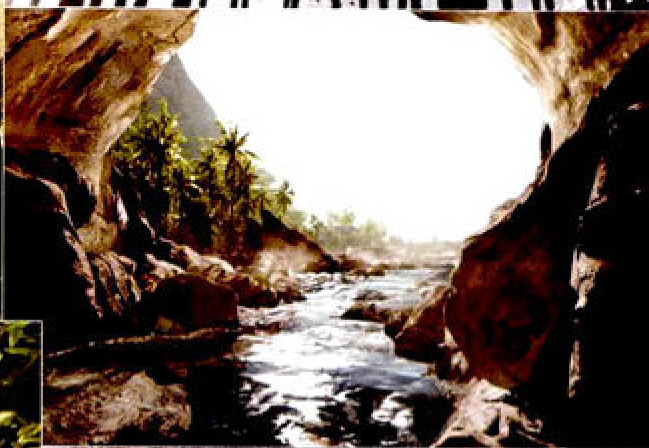
《孤岛危机》之所以被玩家戏称"显卡危机"，原因自然是它出色的画面效果。每次放出的游戏演示视频都给我们带来令人意外的惊喜。《孤岛危机2》中纽约市遭到独特且骇人的外星物种攻击，它们挟带著致命的武器、无比的知觉能力，以及过人的智慧，成为第一人称射击游戏中，玩家前所未见且最具挑战性的对手。在一片废墟之中，玩家必须评估他们面临的情况，适应这个都会丛林，并利用他们仅有的武器和能力拯救纽约市。摩根透过英勇的角色、丰富的背景故事，以及射击游戏少见的曲折情节，为这个灾难充斥的世界注入生命。

显卡杀手现身E3展 孤岛危机2

CRYSIS 2







真正的次世代画面

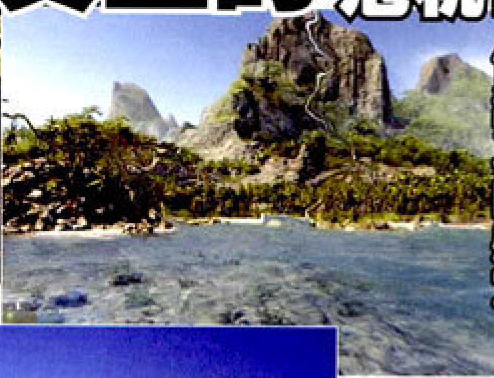
EA为我们带来《孤岛危机2》演示视频来看，画面效果非常强劲，已经全面超越1代，《孤岛危机2》是PC游戏领域享有盛誉的《孤岛危机》系列首款跨平台作品，《孤岛危机》三部曲的第二部续作，游戏将由德国游戏开发商Crytek研制的CryENGINE 3引擎制作。无论是近乎完美无缺的水面还是充满自然气息的丛林植物，都以近似于完美无暇的程度呈现在你的电脑屏幕面前。在这样逼真的环境下体验故事，本身就是一种让人值得期待的惊喜。不过如果你真的想要好好体验这一切的话，请准备好买显卡的钱。

从演示视频来看游戏真的具有很出色的画面效果，无论是怪物的影像，还是场景的塑造上。玩家将穿梭在这个惊悚的环境中，面对来自各方面不可思议的威胁进行还击，枪械射击以及造成的爆炸都有着极为真实的表现。不管如何如果你是一名第一人称射击爱好者或者游戏画面的追求者，那么这个游戏值得你的等待。

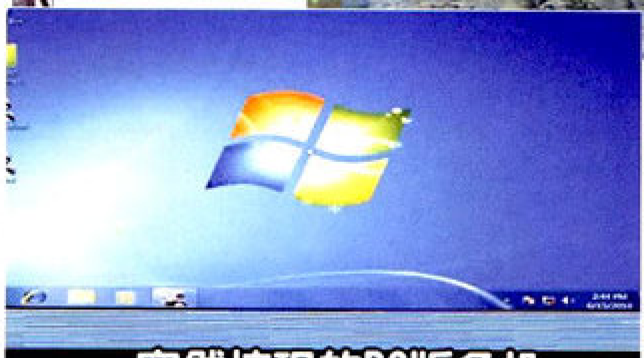


画面绝对达到烧毁显卡的地步

真正的危机？！



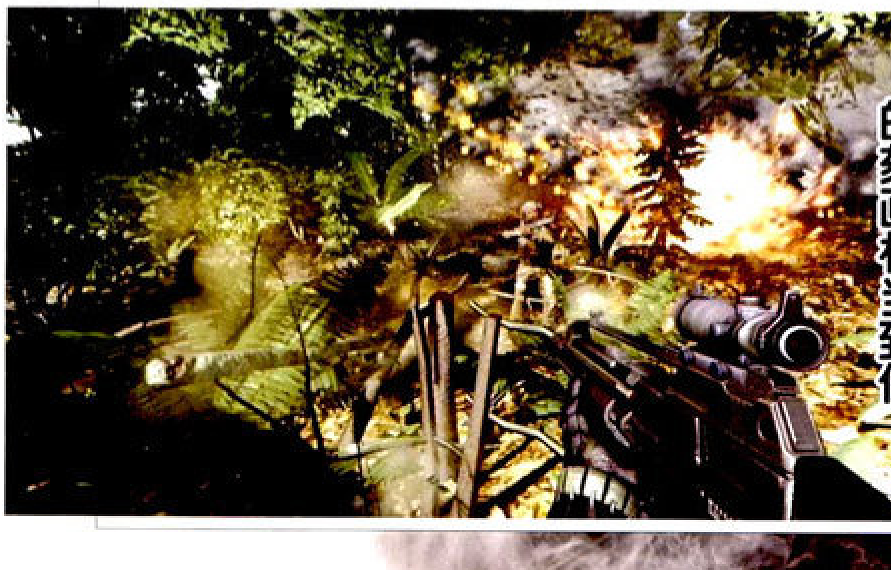
水面效果有着以假乱真的感觉



突然惊现的PC版危机

实际上本次《孤岛危机2》在E3展的展示上出现了意想不到了一幕。当时操作人员正手持XBOX360的手柄操纵这游戏，而大型的显示屏也显示着操作人员试玩的《孤岛危机2》最新游戏演示。但是就在这时一件意想不到的事情发生了。原本的游戏画面忽然闪烁跳出，而这时呈现在显示屏上的赫然是一张windows的桌面，而操作人员面对这一状况后先是一惊，然后画面中的鼠标不知是从何处操作的，迅速点下了"开始"→"关闭计算机"。而在不久之后游戏厂商要求IGN删除了以上的这段现场视频。

从这个情况我们不妨做一下猜想：原本那些360版的视频其实都是根据PC版的360 SDK制作了。不过不管如何我们PC版的玩家算是都游戏素质有了个底了，因为网络上之前的游戏视频确确实实是PC版的啊！



游戏引擎对于细节的刻画相当到位

推荐人群：射击游戏爱好者。

期待度 A

游戏类型：第一人称射击
游戏语言：英文
发行公司：EA
发售时间：2010年第四季度



虽然上了年纪，但影响力却越来越大

ASSASSIN'S CREED III BROTHERHOOD

E3探秘

刺客信条·兄弟会

Ubisoft 新释出《刺客信条》系列新作《刺客信条：兄弟会》E3 宣传影片，同时在影片中正式宣告《刺客信条：兄弟会》将于今年11 月16 日问世。新作将同时提供单人与多人玩法，玩家在游戏中将再度与《刺客信条2》男主角艾吉欧一同冒险，如今的艾吉欧已经是传奇性的刺客大师，他将深入意大利代表性的城市，同时也是权力的中心"罗马"，在那里他将要直捣敌人的心脏、对抗贪婪与腐败。

我们的主角

三代的故事是二代的后续，男主角艾吉欧已经升级为传奇刺客大师，在罗马展开15小时左右的单人游戏剧情模式。已经40岁的他兼具了强大力量和领导才能，招募以及训练年轻有为的刺客们，并将他们部署在全罗马，并即时查看相关情报，一次次与圣殿骑士团战斗。

无兄弟，不刺客！

电攻百科 1500的罗马 故事之所以选择1500年代的罗马是因为这座城市是意大利宗教、政权所集中的都市，同时也有许多充满历史性质的建筑物坐落在这，像罗马竞技场、万神殿等。

古罗马竞技场是游戏主要场景







一夫当关，万夫莫开！



有个纵容的爹，就会有这样一个任意妄为的儿子

全新的战斗系统

本作的各种动作都经过改良，可以随意使用新型的远程武器或者近战武器，例如毒箭，断绳保险器防坠器，双隐藏刀，隐藏式火枪，升级版飞行工具。，同时单机模式里不光能操纵艾吉欧还可以让培养出来的新一批刺客进行一系列任务。过去只能在郊外骑马，现在也能够在城镇里实现。

我们的反派

在本作里有1500年代因教宗儿子身份而握有大权的凯萨·波吉亚，胆大妄为，极为自负的军人。他将是艾吉欧最大的敌人，同时一大批的真实历史人物也会悉数登场，比如，列奥纳多·达芬奇，尼科洛·马基雅维里，卡特琳娜·斯弗扎等。

■游戏类型：动作冒险 ■游戏语言：英文
■发行公司：育碧 ■发售时间：2010年11月
期待度 A
推荐人群：喜欢蹲角落"阴人"的玩家

这是一个“联机”的年代

随着《使命召唤》和《细胞分裂》等传统单机游戏纷纷联网，追求所谓的多人模式，纯单机游戏和局域网游戏到了真正完美结合的时代，在《兄弟会》里不再只有一个刺客，而是在人群中可能到处都是，一场玩家间彼此暗杀的会战就要到了。在E3上公布了一部分的角色模型。





小编揣测

上面公开的五种装扮只是其中的冰山一角，据说还会有贵族、神职人员，玩家在进行刺杀过程中必须先学会融入生活，先做好自己要装扮的职业不露出马脚。

侩子手

佩戴斧头，穿着染血服饰，虽然看上去非常惹眼，但在那个时代却非常平常。

艺妓

外表看起来像是一个风尘女子，不过其实是个刺客，混在街角佯装拉客，很难被玩家注意。

流浪者

玩家最熟悉不过的装扮，披着斗篷，脸遮的严严实实，手腕上的刺刀锋利无比。

医生

脸上戴着如乌鸦嘴般的面具，右手有针筒般的暗杀工具。

小丑

所有人都看不清小丑的表情，因为他始终都是笑的，就是这种笑越发让人感觉毛骨悚然

多人模式的故事连接



有许多种人物造型可供选择



视频操作界面预览

在前几代的故事里有关阿布史塔格公司里面可以体验刺客记忆的“精神脱离装置”，在多人模式的设定里，精神脱离装置是用来训练新人刺客的工具。

电攻百科 中世纪医生的奇怪面具

黑死病席卷欧洲的年代，当时的医生为了杜绝传染，头顶戴着厚厚的黑帽，戴上巨鸟嘴般的面具，手着白手套，身穿泡过蜡的亚麻或帆布衫，持一木棍，用来掀开黑死病患的被单或衣物，他们深深地相信这样的装备可以保护自己免于黑死病的感染。他们被称为勾嘴大夫或鸟嘴医生。鸟嘴面具常为银制，中空部位塞入药草用以过滤空气。久而久之，银制长鸟嘴面具就变成医师的象征。现在意大利威尼斯嘉年华会，人们也会配戴鸟嘴面具，头带圆盘帽、黑色全罩斗篷、蕾丝颈围、白手套、手持短木棒，成为威尼斯嘉年华代表装扮。

通缉模式





小编揣测

然而这种模式并非以团体为获胜目标，关键在于个人，也就是其中所说的分数最高者获胜，因此很可能出现一种鹬蚌相争渔翁得利的局面。

多人模式和反恐精英一样，有很多种对战玩法，通缉模式就是其中之一。其会向玩家提出“刺杀某某目标”的委托，每个玩家在游戏里面会分别被归为“追逐方”与“被追逐方”，也就是cs里的警察与匪徒，在特定时间里面赚取最多分数的玩家就是这场比赛的胜利者。而所获得的分数，则是随着“对敌人造成伤害”、“成功暗杀”和“没有被追踪者发现”等成就而增加，要一直躲起来等待机会再出手，还是在街头乱砍乱杀都由玩家自己决定。



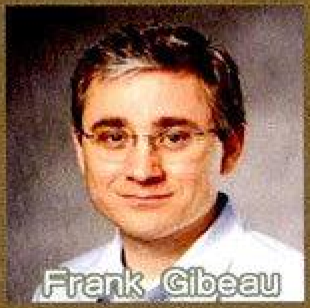
反思与变革

荣誉勋章 MEDAL OF HONOR

E3探秘

■游戏类型：第一人称射击 ■游戏语言：英文
■发行公司：EA GAMES ■发售时间：2010年10月
期待度 A 推荐人群：FPS爱好者

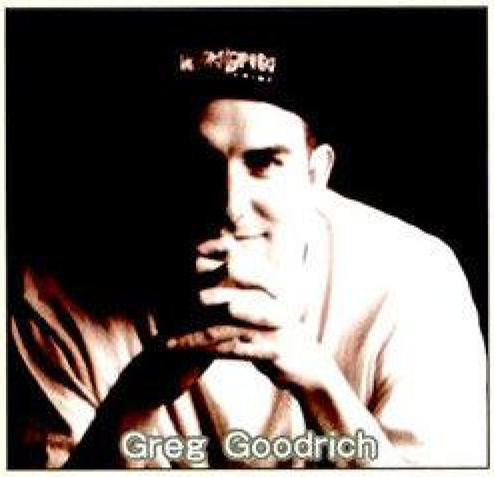
让时光回溯到1999年，EA与大导演斯皮尔伯格在E3会场上首次相遇，双方合作开发游戏的想法一拍即合。凭借高水准的游戏性以及聚焦士兵故事的新鲜视角，《荣誉勋章》一举成为二战射击游戏的翘楚，不过随着时间的推移，这一系列逐渐失去了往昔的光泽。当然，它依然不会被玩家忽视，但如果与顶尖第一人称射击游戏相比，《荣誉勋章》在革新和质量上的止步不前令人痛心。

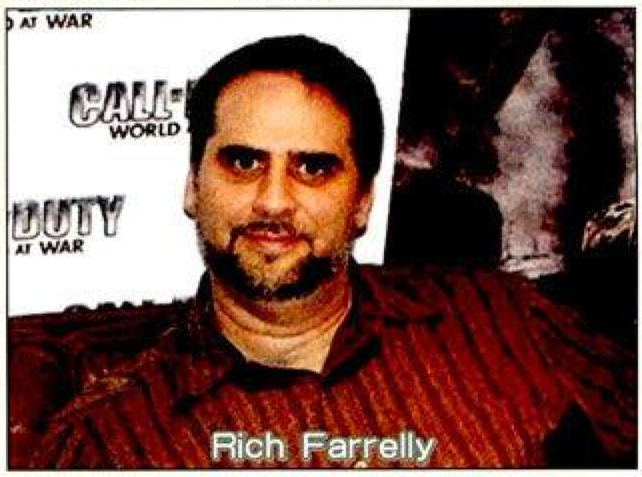

Frank Gibeau

现在，2010年E3，新一代的《荣誉勋章》再度成为了玩家与媒体关注的焦点，雄心勃勃的EA洛杉矶（以下简称EALA）试图将它重新推向该类型的王座，这款作品会聚焦阿富汗战争，带给玩家不同以往的战争感受，游戏的执行制作人Greg Goodrich以及曾效力于Treyarch（COD5制作公司）的EA洛杉矶FPS开发团队创意主管Rich Farrelly，在E3上共同接受了采访，并且EA Games的老大Frank Gibeau也适时表达了自己的看法，“荣誉勋章的确经历了一段落寞的时光，而现在情势即将发生逆转！”

这篇访谈，更多值得关注的焦点是EA上下的反思，不管这种反思是否会得到有效的执行。已经山穷水复的EALA，的确发生着一些改变，比如《荣誉勋章》的开发团队人员规模更小，更精干，与DICE团队（EA旗下工作组，著名的联机游戏《战地》系列制作公司）优势互补，尽量避免开发过程陷入“Crunch Time”（为了完成游戏而连续加班的冲刺阶段），衷心希望EA这家长于承诺、而短于兑现的公司，能够通过荣誉勋章给我们带来希望！

对EA洛杉矶开发团队的访问


Greg Goodrich



Rich Farrelly

问：你们去年对《荣誉勋章》的描述是“重新启动”，为什么要放弃游戏传统的二战框架？现在真的是“重新启动”的最好时机吗？

Greg Goodrich： 我认为我们已经讲述了太多二战的精彩历史和故事，而当我们开始新作开发时，每个人都希望创造一些独特的东西，我们在想，为什么不能将现代战争引入荣誉勋章？比如目前正在进行中的阿富汗战争。总的来说，做出游戏背景决策的过程符合我们的创新天性。

问：从产品角度讲，EA洛杉矶的开发团队变动很大，这对荣誉勋章系列的开发会造成什么影响吗？

Greg Goodrich： 这是我和Rich Farrelly参与的第一款荣誉勋章，游戏已然成形，这意味着它从头到尾都已经是可玩的了，我们可以从整体上对它打磨润色，评估游戏的运行，然后不断做出改进。我们要保证的是，从现在到游戏压盘，我们要把尽可能多的奇思妙想加入到游戏中！

Rich Farrelly： 最大的不同，我觉得是开发团队的规模，以前我们人数众多，甚至可能超过150人，但现在团队规模更小，更聚焦，成员有不少产业老鸟，因此我们的开发速度要更快，更有效率一些！

Greg Goodrich： 我们不需要忍受“Crunch Time”，现在我们还能照顾孩子，正点回家，和孩子们一起吃晚饭，度过愉快的周末，现在我们处于一个美妙的位置……大家以饱满的热情投入工作，竭尽全力，我们的目标是重塑这一经典系列的辉煌，希望他能重返最伟大的射击游戏行列。没错，这就是我们的目标：超越此前的游戏品质！

问：荣誉勋章的多人部分由DICE负责，你们是如何协作的？DICE是不是在游戏开发之初就参与进来了？

Rich Farrelly： DICE并不是最初的阶段就参与的，在游戏的主体内容被确立后，他们才正式加入的，负责荣誉勋章多人部分的DICE团队，大部分来自《战地1943》小组，也就是说在完成《战地1943》之后，他们才






据说此位特种兵就是《荣誉勋章》的封面模特原型

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

投入新的工作，另外我要说的一点是，荣誉勋章上市后，他们依然会对多人游戏进行强有力的支持。我们会定期和他们交流、反馈，进行电话会议，同他们一起测试多人游戏，我觉得协同作用是本作开发中的一大优势。

问：EA做了不少射击游戏，现在Respawn也加入进来了，这些自己的游戏是否会对你们的产品造成冲击呢？

Greg Goodrich： 就这个问题我们内部其实讨论了很多次，比如战地和荣誉勋章是两个截然不同的产品线，两者各有自己不同的风格，我们认为有足够的市场空间容纳更多的射击游戏，不仅是这个类型，对EA整个产品线也是如此。我们善于创作历史类型的射击游戏，而且游戏的主角永远聚焦士兵个体的故事。

注：Respawn是由原动视暴雪旗下的Infinity Ward离职人员所组成的EA旗下新制作组，而IW又都是原EA曾经的制作组2015的离职人员组成。这真是令人纠结的恩怨啊。



E3展上的最新消息！



24人现场联机对战的演示为荣誉勋章的首演打响了第一炮


从载具界面来看联机对战游戏使用的依然是《战地：叛逆连队2》的增强寒霜引擎


大屏幕正播放着现场24位玩家的全部对战画面



EA为旗下FPS游戏玩家所推出的新的奖励计划：Gun Club

在已经结束的E3游戏发布会上，《荣誉勋章》无疑是最闪亮的作品，EALA的开发人员为我们带来了不少好消息！

首先，EA公布了一个最新的玩家奖励计划“Gun Club”，主要针对旗下的射击游戏，当玩家购买并打穿（或达到一定级别）这些游戏时，可以获得武器解锁、参加其他游戏的测试活动等额外奖励，并且能够提前获得一些独家的EA游戏消息！6月17日，Gun Club将正式启动，Gun Club的会员得到的第一个奖励是，只要成为《战地：恶人连2》的VIP，就可以抢先体验《荣誉勋章》的多人测试活动，而其他玩家则要等到6月21日了！

EA洛杉矶总经理Sean Decker在EA游戏发布会上，演示了令人印象深刻的《荣誉勋章》24人联机对战，测试活动将于6月17日小范围启动，21日正式开放给全体玩家！演示模式为死亡竞赛，地图名称是“喀布尔废墟”，游戏的界面和《恶人连2》很相似，玩家在战斗中可以获得经验以及各种荣誉缎带！

相比《恶人连2》，《荣誉勋章》的节奏更快，细节更丰富，并且单人游戏更强调电影化的叙事风格，具体来说，游戏的近距离格斗内容很多，这导致了一些非战斗性角色被取消，比如医疗兵或工程师，玩家目前可以选择的士兵种类是步兵、突击队员和狙击手，不同种类的士兵武器和技能都不相同，而且每种武器都可以自由定制！另一个细节变化是游戏支援能力的使用，使用各种支援能力，比如迫击炮攻击，扩大我方雷达地图等，需要花费点数，而点数只能通过不断杀敌获得！

本作一代的发售时期还是在角色扮演游戏，甚至是整个电脑单机游戏都处于衰退期的时候，几乎没有谁在该游戏发售前还有闲暇去关心一下，不过最后该作以流畅的战斗和丰富的场景成为了当时的“黑马”之作。时隔2年之后的E3上，本作又发布了大量续作的信息，而这次不是以黑马，而是以RPG大作的形式出现在众人的面前。

《巫师2》将是《巫师》正统续作，与上一部的情节紧密相连。《巫师2》中的主角依然是上一部中的主角Geralt。CD Projekt保证，他们将带来紧张的“非直线情节”，不同的盟友将带来多种不同的游戏方式，自定义系统看上去也更加深入了。更多的异性关系将会在游戏中出现，开发公司称他们将会带来更真实的成人内容。上作中，当主角成功地取得某位女性角色欢心后，就会得到一张卡片。不知这次会是怎样。


▲ 在预告片中出现的男人，目前还不太清楚他和主角的关系以及和标题的关联


▲ 虽然画面阴暗，但是光影的表现力要大大强于前作的表现

游戏特色评述

由NamcoBandai和CD Projekt一同开发的《巫师2：王的刺客》今天又放出了一组最新的游戏画面，从整个画面来看，本作的画面接近于昏暗的感觉，更好的体现出欧洲中世纪的风格。

《巫师2：王的刺客》是经典动作角色扮演游戏巫师系列的最新作。本作中人物互动中稍有加强，除了继承前作的昼夜循环外，在天气效果上也有大幅改进，NPC的AI明显智能化。不过战斗方面与前作差别不是很大，由于加入了QTE系统，更加有电影的感觉。另外《巫师2》也会加入“龙”这样的大型生物。而且本作可以从《巫师1》中导入1代游戏里面的存档，如此的话，就能够多少对游戏剧情故事的发展产生一些影响。

E3最佳角色扮演游戏

巫师2：国王刺客 是巫师还是刺客？！



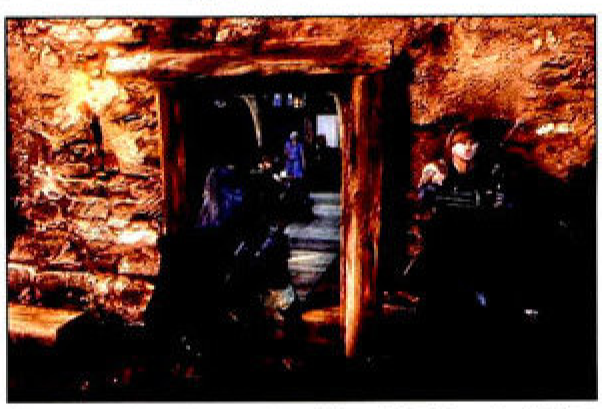

人物的面部表情也十分的具有个性，不得不说新引擎相当强力

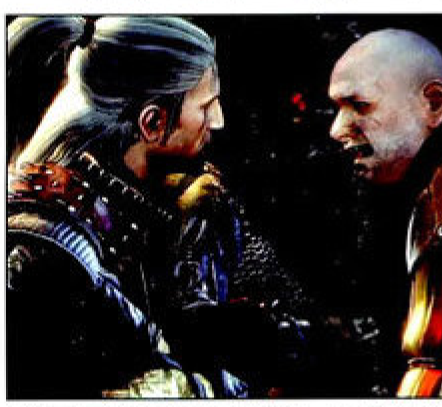
期待度 A ➡ 推荐人群：角色扮演及中世纪游戏爱好者
■游戏类型：角色扮演 ■游戏语言：英文
■发行公司：Atari ■发售时间：2011年

真实再现的画面

如果说上一作画面还有让人挑剔的地方，那么现在的续作，完全可以用无可挑剔来形容，精美而逼真的画面，以及相当具有真实感的表情，打斗的流畅度也进一步的提升，同时也可以看到更丰富的战斗动作。几乎可以称得上完美无缺，而且如果游戏真正运行的时候可以如同官方所言几乎没有读取时间的话，某猫几乎是挑不出任何毛病。

前作的画面比较阴暗，虽然这一作并没有一改这样的风格，不过整体光影效果表现的更具有层次感，不管是城镇还是森林让人感觉更具有深度，毋庸置疑的次世代画面。


▲ NPC的表现也不再像以前那样呆板，有着自己的行为和动作


▲ 画面的细节表现优秀，如果这是真实游戏画面绝对让人吃惊

更丰富的战斗要素

CD Project在E3上展示了《巫师2》的demo，里面包括一些过场动画、人物对话以及格斗系统。demo着重展现了格斗系统，在E3的最后，他们还展示了Geralt与一只巨大怪兽的boss战。这个战斗系统看起来还不错，但是本次的demo并没有展现出全部的战斗功能。CD Project还需要半年的时间来对游戏进行进一步的优化，他们也将尽力为我们带来史上最优秀的RPG游戏。



在游戏真是战斗演示的时候我们看到最重要的一点就是动作细节的丰富，游戏中主角可以保住巨大的触手并进行一系列类似QTE的操作在防止被甩出去，相信BOSS的各类攻击将会更丰富。



同时也有主角被缠住的状况，这是你同样也需要作出动作来防止动作被限制。



本次演示的BOSS，相当的巨大和魄力。而且并非可以直接攻击，玩家需要进行以一系列的前置工作来削弱怪物之后才可以给予其致命一击，相当具有战斗爽快感。

成人要素

成人化的要素可以说是《巫师1》的一大特色吧，目前对于这个方面之作公司还没有透入更多这方面的内容，只是一再强调这一特使将会变得更有趣，而且将会和剧情的选择推动发生更重要的关系。



目前对于这方面的信息制作方还没有公布过多



而会有哪些异性角色登场现在也是一个未知数

制作人访谈

NPC角色将会有更多的个性吗？

制作人：NPC方面不会像1代中，大部分人只是站在一边，随着故事的发展以及遇到的种种情况会有这自己的反应，让玩家感受到剧情的推动和自己的命运。同时与异性接触的方面将会有赠送一下简单精致的物品，或者事件来提升对方的好感度，而且这次的女性NPC将会对故事起到决定性的因素，而且关于异性卡片的收集也会让你期待，我想你明白我的意思……

技能系统上有什么显著变化吗？

制作人：《巫师2》的技能系统变化不大，依然是魔法——依靠法术得到战斗中的优势、战斗大师——将银或钢制的刀发挥出更惊人的威力、炼金术——调和各种效果的药水进行辅助，这样三种能力。不过在开发过程中我们尝试减少或者合并这些技能，让玩家可以更从容的应对战斗，而不是对着一群技能手忙脚乱。

制作人访谈

可以先大致介绍一下你们的制作状况吗？

制作人：目前游戏的进度已经制作了大半，预计发售时间是2011年的上半年。游戏和他的前代一样，提供了一个道德上两方面的选择，黑暗路线将会变得更为血腥，以及大量的战斗和更多成人场面，我们试图将游戏剧情真正意义上的分开，来表现玩家的选择，而不是像以前一样在大多数时间都经历相同的事情。

巫师的战斗系统上会有哪些方面的改进？

制作人：《巫师2》的战斗系统将进行全新的设计，一边玩家可以更加流畅的享受畅快淋漓的打斗。同是我们也改进了PC版的操控，让使用键盘的玩家能够也能够有很好的操控感，同时战斗的时候可以进行风格的切换，选取目标或者使用魔法，总之战斗过程将会变得多变而且赋予个性。

本次画面引擎将会有什么出色表现吗？

制作人：确实，我们使用了新的引擎，这个引擎让我们的人物动作更为流畅，而且场景的变化更为真实。同时最重要的一点就是场景读取时间的减少，我知道这在1代的时候是一个十分烦人的问题，但是在续作中他将不复存在。而且主角的动作多样化，攀爬、扫荡、挥砍、越过障碍，让整体游戏气氛看起来更为自由。



无比唯美的画面将会是吸引人的第一要素





Frozenbyte的《三位一体（Trine）》，此前作为一匹黑马而大获成功的游戏。游戏本身只有极小的容量，但是依靠自然的氛围营造、诙谐的故事以及游戏性，得到玩家的喜爱。而现在已经成为被众人知晓的系列，终于在本届E3上带来了续作的全面消息和一段高清视频，这样的大量游戏信息公布，自然没有不受众人关注的原因。

TRINE 2 三位一体2
开启魔幻的门扉

E3探秘

■游戏类型：动作解谜 ■游戏语言：英文
■发行公司：Atlus ■发售时间：2011年春
期待度 A
推荐人群：横版游戏以及解密游戏爱好者

不过对于没玩过《三位一体》的玩家，先要为你们普及一些背景知识。《三位一体》是一部横版动作冒险游戏，里面有两个重要元素：物理谜题和角色切换。在《三位一体》中，玩家要在盗贼、战士和法师之间来回切换，来运用他们独特的技能来解决他们遇到的一个个困难。

而就现在看起来《三位一体2》与1代的表现相差并不多，但是2代带来了更深度的功能。在画面得到提升、加入了在线合作模式的同时，各个角色也得到了一些新能力。法师现在可以操纵敌军，而盗贼可以让时间变慢。除了这两个技能之外，其他的新技能目前还不清楚。不过听说游戏的关卡也将配合各个职业的特殊能力，这也让角色能力的重要性得到了很大的提升。现在就让某猫为你带来本次E3上有关于《三位一体2》信息的全面解析。

继承风格的画面

虽然画面并不是该系列的重头戏，不过作为续作的画面自然不能出现“负次世代”的情况。就目前的情报来看，画面依然很好的继承了一代的神韵简洁但是不简单、华丽但是不拖沓，将3D人物和背景融合的不错。虽然并没有像某些次世代游戏那样出现画面的个性，不过在原有的基础上是一个很好的补强。相当富有奇幻色彩和想象力，人物和背景也极其贴合，而且难能可贵的是虽然是横版动作冒险，但是游戏中的怪物并不是突然出现的，有着很多融于背景的丰富小动作。

其实在某猫看来，该系列的并不需要太注重于画面，毕竟原本轻快的节奏和动作谜题才是该游戏的精髓，所以现在的画面表现某猫还是相当满意的。而且上一代的游戏就是小巧的容量和丰富游戏性来取胜的，希望该系列以后也不要转变这样的风格。



加强各角色特点后，相信战士将会有更多的用武之地



众多新的怪兽将会在此登场

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

值得期待的多人合作

这是在游戏介绍是提到的一项相当引人注目的特色，玩家将可以通过局域网和其他的玩家一起进行网络连接，操控不同的人物来进行合作挑战。要知道，现在单单就“局域网”这一条，用这种方式联网的游戏就已经寥寥无几了啊，可以说这个特色算是回到单机游戏原点的一项消息，虽然合作关卡究竟有着怎么样的素质现在还不知道，但是无疑是每个单机玩家值得期待的。



全新的冒险故事将在这里展开



法师相信依然会是解谜的重点



充满神韵的音乐

一代游戏的音乐就让人觉得相当舒服，在解谜的过程中即不会感觉喧宾夺主，同时也让你更沉迷于这个魔幻世界。目前续作的整体面貌还没有公开，我们自然无法了解2代的音乐究竟如何，不过从视频的背景音乐中我们还是可以得知，至少游戏正式发售的时候，依然能够保持这个水准的话我们绝对不会失望。

初始的那段悠扬音乐很好的衬托了出这个魔幻世界，以及引出主题。而演示开始后激昂的乐曲觉得让人有着动作游戏的热血沸腾的感觉，而最后渐弱的背景声加上如同踏步般的节奏感，大BOSS忽然出现，而演示也就此结束。可以说整体感觉相当良好，有着一气呵成的感觉。不过有一点稍稍让本人觉得不足的就是游戏中的战斗音效表现感似乎依然不是很强，让人觉得打击感较弱，这应该算是美中不足吧。

制作人E3访谈录

续作和1代比起来，时间关系是什么样的？

制作人：《三位一体2》的时间设定在1代的几年后，将会有着庞大的故事和焦点来吸引你，一个曲折的剧情将会望族你的期望。

在本次游戏中我们依旧看见原本三位的面孔还是说会有新的角色加入呢？

制作人：人物并不会改变——盗贼、战士和法师。但是他们的能力将会得到了改善，同时还将有新的关于他们的故事被揭晓。

有什么样的新元素已经被添加？

制作人：我们添加的新游戏元素包括：巨型蘑菇、磁铁、空气和火流、不同的机械装置及一些其他很多充满想象力的游戏元素。

除了《三位一体2》之外，你们时候还在开发其他的游戏项目？

制作人：恩……我们还有着另一个和《三位一体2》不同的项目，这将是一个完全不同的体验，你会感到惊讶。这就是我现在所能说的，我想你明白我的意思……

我们在续作中将会看到哪些画面改善？

制作人：我们已建立了全新的艺术小组，以满足我们的要求。整个游戏世界将看起来像是活的一样，例如所有的植物在风中晃动、移动齿轮样子的东西。在技术方面，我们增加了很多整齐的着色效果，返工的粒子系统，增加了更多的阴影，用多种方式让《三位一体2》成为2011年的最漂亮的游戏之一！

最后有关于《三位一体2》有什么想谈谈的吗？

制作人：请继续关注相关新闻和2011年春季的日历！



视频解析



画面依然继承了原有的神韵，而且从途中可以看到原本的三位人物因为他们的功绩已经有人为其塑造了雕像，而这次的故事也将发生在一代之后的时间。



演示开始时，表现的三位人物出场的画面，可以看到依旧是我们熟悉的“三位一体”不过盗贼MM漂亮了一些，目前还不知道这仅仅是演示的用意，还是将出现的合作关卡。



这应该就是之前提到的合作关卡部分，法师画出浮空的桥梁，让笨重的战士通过。



可以看到战士的格挡拥有相当丰富的细节动作。



演示画面的最后部分，巨大而且充满魄力的龙，可惜画面也到此结束了，不过相信BOSS战会更加惊心动魄。

DEAD SPACE 死亡空间2

前所未有的惊悚体验 E3探秘

《死亡空间2》打算把动作、惊悚和恐怖推向极限。《死亡空间2》的主角伊萨克·克拉克在不规则伸展的黑暗神秘地区苏醒后，再度发现自己置身于死灵变体大举入侵的浩劫之中。在不死怪物嘶吼尖叫以及不绝于耳的恐怖回音包围之下，伊萨克计画逐一穿过令人毛骨悚然的废弃建筑物。《死亡空间2》打算为玩家带来最高品质的音效、视觉效果以及动作场面。

“伊萨克、死灵变体以及整个《死亡空间》的故事会有更进一步的发展。《死亡空间2》为这个复杂的世界以及居住其中的角色增添了另一个维度，”执行制作人史帝夫（Steve Papoutsis）表示。“玩家对《死亡空间》和《死亡空间：异形源起》的热烈反应让我们感到既荣耀又惶恐，能替此恐怖编年史再添新章确实令我们无比欣喜。”


各类奇怪的敌人层出不穷


惊悚将随时与你同行


画面效果和怪物的表现力可以说已经达到了一个高峰

■游戏类型：第一人称设计 ■发行公司：EA ■游戏语言：英文 ■发售时间：2011年第一季度 期待度 A ➜ 推荐人群：恐怖游戏爱好者

在《死亡空间2》里，工程师伊萨克置身于人称“The Sprawl”的全新太空站，再度展开血腥的新旅程。这位恐怖外星感染病的唯一幸存者从昏迷中苏醒，却发现迎接自己的是宛如灾难的可怕新梦魇。不但得与恼人的失智症缠斗，伊萨克必须不计代价拯救自己，设法在可怕的袭击中取得优势。伊萨克得手持肢解死灵变体的各式工具，克服迎面而来的挑战。玩家将看到伊萨克进行更壮观、更吓人、更精彩的战斗，并让他们不时地从椅子上吓得跳起来。


在二代中，玩家也将继续穿梭于这个奇异的空间

力求手感最佳《死亡空间2》PC版改进操作特点


释放一切力量去虐杀吧

EA确认《死亡空间2》PC版将针对键鼠的操作特点进行调整，而非像原作那样照搬主机版本。过去《死亡空间1》的操控问题一直为PC玩家所诟病，该作开发商Visceral工作室的执行制作人StevePapoutsis建议PC玩家还是备一支手柄为好：“对，我们听到过这些抱怨并设法解决这些问题。我并不想得罪大伙，但DeadSpace本来就是应该用手柄玩的，即便你是死硬的PC分子，插上手柄试试嘛。”

不过这一次开发商似乎吸取的这样一个建议，并表示这一次我们希望该作的PC版有更佳的手感，键鼠用户应该会舒服很多，既然大家有意见我们当然会设法解决。

在线模式确认

去年的一份招聘信息和Game Informer都透露《死亡空间2》将带来在线多人游戏模式。现在，EA的CEO John Riccitiello在接受Industry Gamers采访时，简短地证实了游戏在线多人游戏模式的存在。

“《死亡空间2》肯定是一部很好的续作。它带来了一些很有创意的在线游戏元素。似乎自从《毁灭公爵》之后，人们就习惯了手握一把大枪，杀出一条血路。实际上，《死亡空间2》将是一部思考者的游戏，你必须开动脑筋，才能征服这个游戏。”

DRIVER SAN FRANCISCO




紧张的剧情也是游戏的刺激性之一





在今天育碧的E3 2010发布会上，开发商公开了动作驾驶游戏新作《横冲直撞：旧金山》的情报，游戏将于今年第四季度在Xbox 360、PS3、PC和Mac平台上发售。《横冲直撞：旧金山》延续了电影版的赛车追逐体验，另外还增加了一个名为“切换”的开创性的新游戏功能。

玩家在游戏中将要扮演侦探John Tanner，参与一次对犯罪头目Charles Jericho的无情追击，游戏的场景一直从城市附近的山上追到海边。

E3探秘

模拟 | Driver 横冲直撞 | 推荐人群 模拟驾驶爱好者 | 期待度 B
英语 | ● 游戏公司 ● 育碧 | ● 发售日期 ● 2010年第四季度

体验放纵的驾驶

6月15日，育碧在E3发布会上公布其研发的一款受传奇人物流行天王迈克尔·杰克逊启发以互动表演为基础的电子游戏。这款游戏以家庭娱乐为主并将为玩家们提供交互式的体验，使玩家可以化身迈克尔·杰克逊本人，通过自己的歌舞来表现天王的标志性演出。此款游戏会收录许多迈克尔·杰克逊的经典作品，比如Beat It 和 Billie Jean，同时也包括了一系列天王令人惊叹的舞步让玩家通过游戏学习模仿。在沉浸于舞步的同时，粉丝们还可以边跳边唱，一展歌喉。



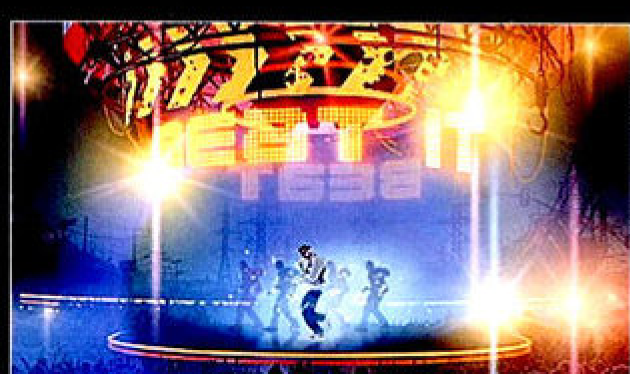
E3探秘

MICHAEL JACKSON

回来的流行巨星

舞蹈 | Michael Jackson 迈克尔·杰克逊 | 推荐人群 舞蹈游戏爱好者 | 期待度 B
英语 | ● 游戏公司 ● 育碧 | ● 发售日期 ● 2010年

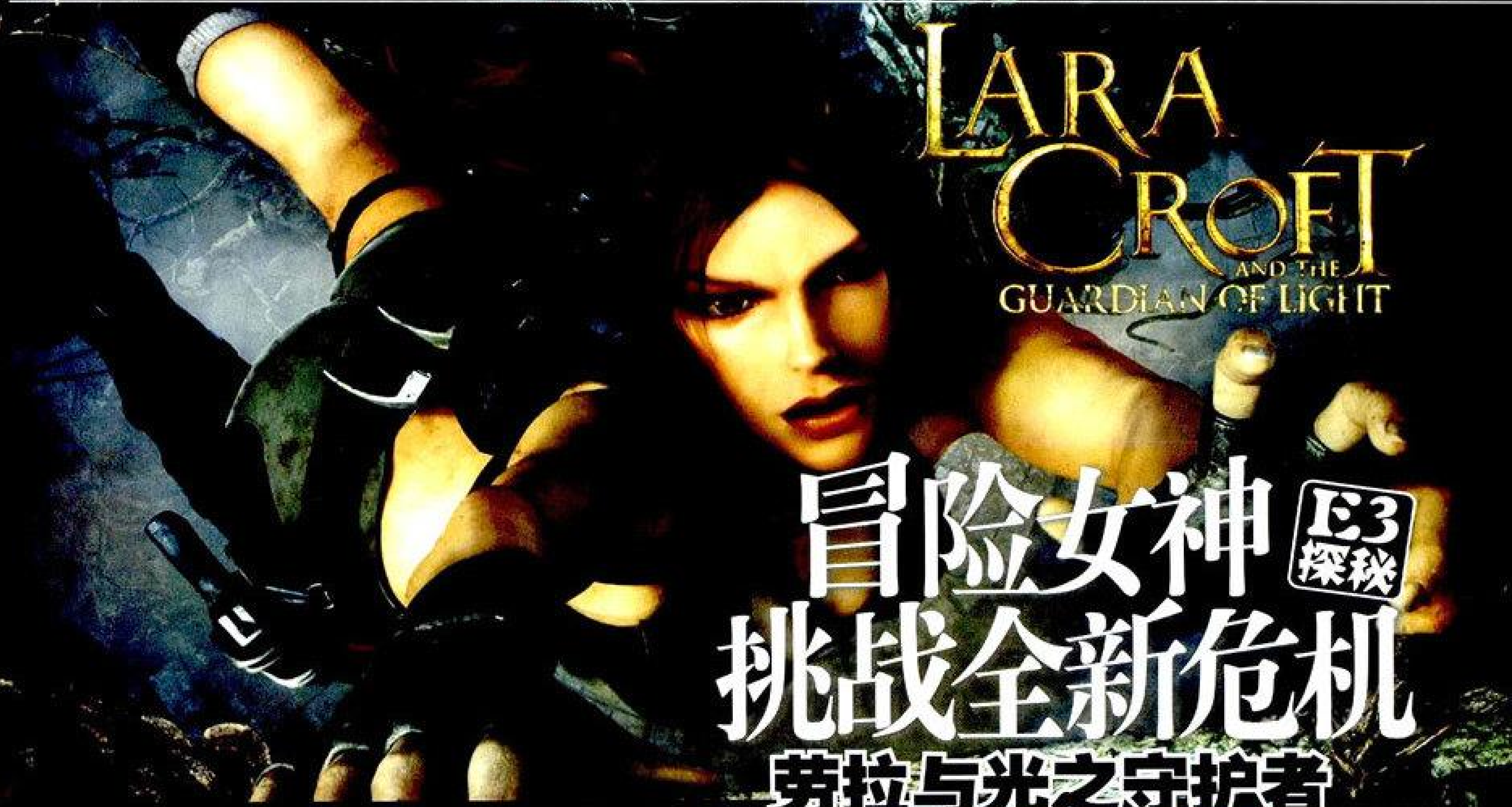

Mj带来的号召力已经是没有人能够质疑的了



游戏的概念演示图，玩家将体验全新的流行狂欢



会场现场只是安排了一场舞蹈，并没有接触游戏的实质



冒险女神挑战全新危机

E3探秘

劳拉与光之守护者

劳拉又回来了，由Crystal Dynamics开发的新作《劳拉与光之守护者》也在E3上带来了更多的消息，劳拉这一次与一位玛雅男人托泰克同行。劳拉依然使用典的双枪造型，而另一位玛雅男性则是使用矛以及盾这样的近身装备。游戏为固定视角的动作向复古作品，有很重的合作通关戏份。比如托泰克可掷出长矛钉在峭壁垂直面上，劳拉以它为梯攀上原本无法企及的高处；两人还有其它招式，比如劳拉跳到托泰克的盾牌上，后者则把它高举过头；劳拉则拥有抓勾系统，可横越无法跳过的天堑。游戏中当然也会遇到一定数量的古墓及谜题，某些机关要两人合作才能解开。


场景层次变得更加的丰富，但是未免太像暗黑了




视线的变更的不适应，是许多玩家的第一反应


游戏强调各自分工的合作概念

期待度 A
■推荐人群：横古墓丽影系列玩家
■游戏语言：英文 ■发售时间：2010年08月
■游戏类型：动作冒险 ■发行公司：Square Enix

劳拉拯救世界 这不是古墓丽影？

从1996年就开始冒险之旅的劳拉时刻与危险为伴，这次她将和他的伙伴们一起来到中美洲的雨林，在那里她寻找一块名为“烟之镜”的神器。在那里她遇到了“托泰克”，神器的守护者。但是由于失误神器被人盗走，“烟之镜”中封印的恶魔——索洛托将会带来难以预料的毁灭，而本次的劳拉便要赶在世界毁灭之前结束此次冒险。

相当简单直白的剧情，而本次制作人也承认，他们并不想射击过于复杂的剧情来分散注意力。而是将更多的精力放在游戏的动作性上，探索、解密、战斗这一古墓丽影的三大典型要素将会被均衡的分配，让玩家体验到真正原汁原味的“劳拉游戏”。

如果你看过游戏演示视频，相信对于会产生这样的疑问并不稀奇，这次游戏很大胆的采用了45度角俯视的第三人称视角。而游戏中所遇到的机关、怪物等等都显得和一个虽然被大家议论的沸沸扬扬但是却迟迟没有更多消息的游戏——《暗黑破坏神3》何等的相似啊。南美雨林中那些使用妖术和魔法的生物直接就可以从暗黑中找到对应，而劳拉本身虽然依然手握招牌的双枪，但是在这45度角的视线下看起来是那么的和现在版亚马逊相似。而且另一个让玩家无法接受的改变那就是，由于视线被大幅拉远了玩家甚至根本不能在游戏的过程中欣赏劳拉性感的身材，所以无不奇怪会有玩家大声喊出“这不是古墓丽影！”。

同时本次也将引入联合合作模式，这不仅是在游戏流程中更多的加大劳拉与那名玛雅男子的互相协作，让一些解密关卡中两人的表现更为自然。利用自己的能力，互相帮助的对方，以至于影响整个故事进程。当然我们玩家操控的主角还是劳拉，不过不知道到时我们的玛雅男子是否会变成野蛮人佣兵这样的存在呢？不管如何在不久之后，新的劳拉将会与各位新老玩家见面，而现在唯一可以让人欣慰的是至少《古墓丽影3》发售的时候“暗黑3”不会有进一步的动作。



玩家要分配角色的擅长能力来完成冒险

PDF…杂志收藏…





这种看起来很恐怖和华丽的弹幕其实不怎么难的啦

体验日系的弹幕

E3探秘

弹幕	日系弹幕	推荐人群 弹幕射击爱好者	期待度
	日语	●游戏公司 ●紫雨饭店	●发售日期 ●2010年	B

能够在E3展商看到这款游戏可以说让某猫从各种意义上都万分惊讶的事情，首先这其实是一些首发于日本同人展的弹幕射击游戏，这样一款游戏能够初现在E3这样的游戏盛会上可以说是同人游戏发展的一个有着纪念意义的事件。而另一个这是某猫一直喜欢的弹幕游戏终于首度走上了游戏界的大舞台。而制作本游戏的紫雨饭店也是著名的名的三部射姬游戏的制作小组，在这里某猫不得不说发行方很聪明的没有选择东方系列登台亮相是正确的，要是直接上了"东方"估计美国人就崩溃的不玩这类游戏了。



日式人物也是很好的卖点



在日本稀疏平常的弹幕来到美国不知会如何

玩游戏不用手！

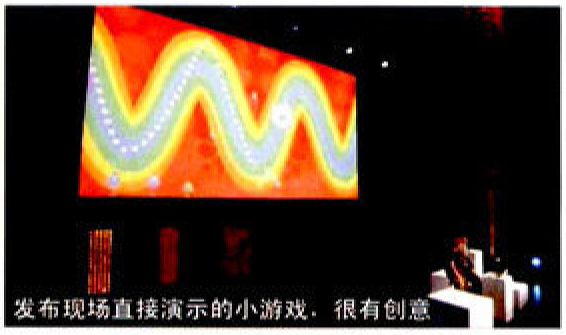
操作	Innergy Innergy	推荐人群 喜欢体验最新科技的玩家	期待度
	英语	●游戏公司 ●育碧	●发售日期 ●2010年	A

呼吸就能玩的游戏

不用动手就能玩的游戏？这就究竟是噱头还是科技上的挑战？Ubisoft 本届 E3 展前发表会上公开了用呼吸就能控制的 PC 游戏《Innergy》和专属套件，玩家带上这套专属的套件之后就可以只适用呼吸节奏进行控制，来玩上配套的游戏。由于现在该游戏现在相关的消息是在太少，我们只能够据公布的视频进行猜测。

在初始公布这个游戏理念和套件的时候，育碧工作人员演示了一个小球在弯曲管道里前进的游戏，只有当你把自己的呼吸节奏调节的平稳的时候才可以让小球安全的在管道里通行。不过另外一个类似涂乌的游戏就有些不太明白究竟是怎么玩的了，似乎只是简单的将这个组件作为移动感应装置。





发布现场直接演示的小游戏，很有创意



这个画图游戏还不知道要怎么操作



你需要控制自己的呼吸让小球一直在最标准的区域

颠覆FPS的准则 BULLETSTORM 子弹风暴



本次的《子弹风暴》中文采访视频中，Epic工作室的Cliff B很荣幸地向大家介绍了其合作伙伴People Can Fly开发的新型FPS游戏《子弹风暴》。除了推荐科幻色彩的剧情外，Cliff B认为其中很多具有创意的好点子将会颠覆人们对于FPS游戏的印象。

《子弹风暴》的一大亮点是将特殊动作要素引入了FPS这个类型，玩家可在游戏中利用急冲能力将对人撞飞到带刺的仙人掌上刺死，也可以利用引力将敌人拉近然后施展折磨手段。在武器设计上，People Can Fly更是别具创意，比如一秒能发100发子弹的冲锋枪和捆绑式炸弹等等。


画面上也有着相当可观的表现力


是否会有新的FPS准则被创立呢？

射击	Bulletstorm 子弹风暴	推荐人群 射击游戏爱好者	期待度 A
	英语	●游戏公司 ●育碧	●发售日期 ●2011年2月

E3探秘

SHANK 来自美式漫画的硬派暴力



动作	Shank Shank	推荐人群 横版动作爱好者	期待度 B
	英语	●游戏公司 ●Beat-'Em-Up	●发售日期 ●2010年

E3探秘

《Shank》是由Klei Entertainment公司所制作的2D横向漫画风格动作游戏，从预告片中我们可以看出游戏动作的流畅度与漫画风格的暴力血腥美学，似乎都散发着卡通式的幽默。

而此次E3游戏展上，Klei Entertainment公司向我们展示了游戏的一段演示，故事剧情可以称的上是一个简单的复仇故事，但游戏的动作打击感及流畅度令试玩者称赞有加，Jamie Cheng——Klei公司首席执行官兼游戏的设计者告诉我们：“我们并不想要史诗类的东西，我们需要的是独特的动作打击及暴力美学漫画风。”




招式都十分的暴力和爽快



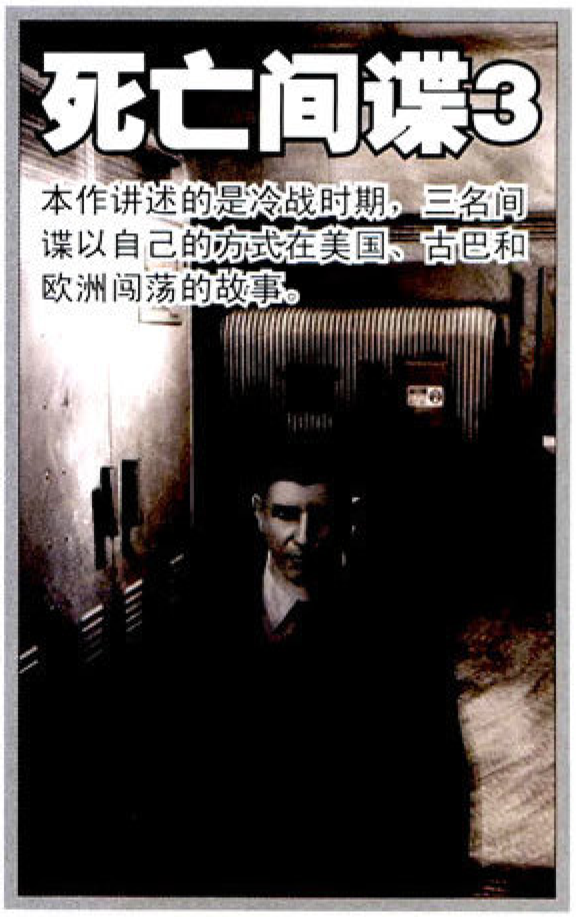
MAFIA II 黑手党2

黑帮游戏《黑手党2》将带领玩家进入1940年至1950年虚构的地下世界冒险。



凯恩与林奇2：伏天

由冷血佣兵与精神病搭档的射击游戏新作，这次带领玩家来到上海，玩家将面对拟真的罪犯。



死亡间谍3

本作讲述的是冷战时期，三名间谍以自己的方式在美国、古巴和欧洲闯荡的故事。



两个世界2

奇幻RPG游戏“两个世界”的续作。2代游戏故事依旧架构在虚拟的奇幻大陆。



传送门2

号称《反恐精英》开发商VALVE最强游戏的《传送门2》，和前作一样是一款风格和玩法都别具一格的射击。



铁血船长

改编自同名电影，曾入围5项奥斯卡金象奖。在这部影片中，海盗不再是杀人不眨眼的恶魔。

综合评分	7.5
画面	8
系统	7
操作	8
音乐	6
游戏性	8

综合评价

游戏上手简单，适合各类玩家，尤其是射击对战爱好者



模型机空战

空中版的CS体验



英文名称	DogFighter
游戏类型	空战射击
制作发行	Dark Water Studios
发行日期	2010年6月15日
官方网站	www.dogfighter-game.com

配置推荐

系统	WinXP, Vista, Win7
处理器	Intel 2.0Ghz Dual Core
内存	1GB
显卡	256MB DirectX 9.0c
硬盘	600MB or greater
声卡	Direct X 9.0c



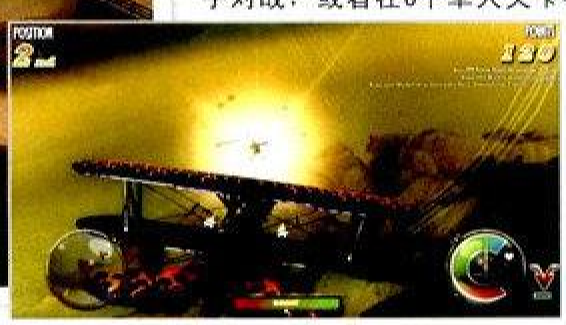
在上一期里我们为大家介绍了飞行战斗游戏《伊尔2》，不过不少玩家提出，游戏难度和专业性太高了，毕竟大家都不是职业飞行员，只想感受一下空战的快感就行了，有没有简单一点的？简单的来了！看了标题就知道，CS简单不？这次为大家带来的《模型机空战》就是一款空中CS对战的游戏。再简单不过的键鼠操作就和你平时玩CS没啥两样，就是一个在天上，一个在地下罢了。



完美复刻

《模型机空战》是一款快节奏的传统空战游戏，具有竞技场风格游戏元素。其实游戏很早就在PC上发布过一次，当时由于种种原因不为人知，这次游戏再次复刻制作在Steam单机游戏平台发布，引起了小编们的注意。除了在画面上的提升之外，游戏更注重的对战情节，也让小编们爱不释手。玩家可在3种多人模式中与最多9位对手对战，或者在6个单人关卡模式中单枪匹马地进行游戏，可使用7种增强的双翼飞机和超过20种不同的进攻或防卫武器。玩家可进行经典的多人游戏模式，进行玩家PVP对抗，比如死亡竞赛、团队死亡竞赛和夺旗模式。而在常规游戏模式中，你也可以使用多个高级服务器选项来打开多个游戏模式，包括Insta-Gib、加速模式和消灭所有敌人模式。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

空战心得

游戏中使用了一种极其精致又极其简单的飞行模拟和控制系统，确保玩家对游戏中的各种飞机有一种空前的体验。玩家可结合使用各种高超的操作技术，而不必担心操作上的困难。比如横滚机动，对飞机进行全方位的操控，让玩家成为天空的主人。玩家以第三人称尾追的视角控制飞机的飞行情况，当然，你也可以选择第一人称机舱内视视角，不过小心别晕机哦。一般操作飞机只需要使用到W、S、D、F的技能键以及控制射击和道具的两个鼠标键，然后就是移动好你的鼠标控制方向（过去要用方向键来操作，现在改成鼠标简单多了），相信玩家们只需要几分种便能熟悉这个游戏。

如果你要在对战中展现你的优势，那一些技巧键和功能键的熟练使用是必不可少的。比如左右翻滚、加速减速、翻转反飞、翻筋斗、眼镜蛇拉杆等等快捷键一定要背得滚瓜烂熟。在关键时刻就能展现你的高级飞行技巧了。比如，大叔我在这里介绍一下我常用的摆脱追尾射击的组合键：左Shift + W + Space（空格）+ S。解释一下，先翻筋斗躲开对方子弹，然后加速企图摆脱对方（引诱对方加速），接下来按空格键盘忽然展示出眼镜蛇爬升动作，几乎是同时按下S减低速度，这下你不仅能摆脱对方的跟随，还能立即来个位置互换，追到对方的屁股后面去。当然，冰冻三尺非一日之寒，要练成大叔的绝技，还是要进游戏多多训练哦！


被打烂了



解锁奖励需要全难度金牌达成




空中翻滚



键位设定	
鼠标移动	飞行移动：上下左右
鼠标左键	射击
鼠标右键	防御道具使用
A键	左翻滚
D键	右翻滚
W键	涡轮增压（加速）
S键	气闸（减速）
空格键	眼镜蛇拉杆
左shift键	翻筋斗
R键	翻转反飞
U键	变换目标
T键	公共频道
Y键	团队频道
1、3键	变换攻击道具
2、4键	变换防御道具
C键	第三人称视角
Z键	第一人称视角
TAB键	得分排名显示板
X键	后视角



战机介绍

游戏中一共有7架类型和属性大相径庭的战斗机供大家选择使用。其中6架战机一开始就能选择，1架终极版战机需要完成所有单机任务解锁成就后才能激活。单机任务分为列兵、士官、上尉、少校、将军五个级别，且每个级别需要全部达成金牌才能解锁成就哦，不是一般的难！下面我就先给大家介绍一下每款战机的属性吧！6款飞机基本被分为轻型（单翼）、中型（双翼）、重型（三翼），属性相克也十分明显，我建议新手先从中型学起，高手多半使用轻型战机来炫耀操作，而重型一般没人使用，它在团队作战中才能发挥作用（当活靶子？）。



普罗图战斗机 Protofighter

生命力★★★★★
速　度★★★★
涡轮增压★★★
平衡性★★

空中的暴力分子，生命力和飞行速度俱佳的战斗机种，但相对来说，平衡性和机动性都比较差。适合新手上路。



罗克韦尔 Rockwell

生命力★★★
速　度★★
涡轮增压★★★★
平衡性★★★★★

与普罗图相反，它是空中的杂技演员。有着令人难以置信的平衡性和操纵性，这样一来飞机的装甲和整体速度都会下降。



萨姆尼特 Samnite

生命力 ★★★★★
速　度 ★★
涡轮增压 ★★★
平衡性 ★★★★

这是一架古老的三翼展战斗机，第一次世界大战后就已经被淘汰。生命力和攻击能力还算不错，除此之外没有什么优势。



雨燕 Swift

生命力 ★★
速　度 ★★★★★
涡轮增压 ★★★★★
平衡性 ★★

有着强大的涡轮增压发动机，加上机体本身很轻，所以速度和爆发力都是最好的，但由此带来的装甲和平衡性会差很多。



舰队之足 Fleetfoot

生命力 ★★
速　度 ★★★★★
涡轮增压 ★★
平衡性 ★★★★★

和雨燕比起来，它拥有最好的平衡性，但不具备增压爆发力，这是一架真正适合技术性驾驶员的战斗机，去战场上施展你的才华吧。



翼刃 Wingblade

生命力 ★★★★
速　度 ★★★★
涡轮增压 ★★★
平衡性 ★★★

翼刃是一个坚实的空中多面手。飞机的各项属性都很平均，没有弱点。对于一个新来的飞行员来说，这架飞机是很好的选择。

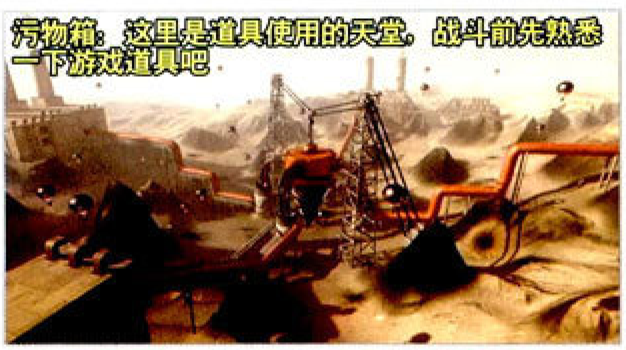


黑色死亡 Black Death

生命力 ★★★★★
速　度 ★★★★★
涡轮增压 ★★★★★
平衡性 ★★★★★

正如它的名字一样，所有属性均为顶级配置的战斗机，带给敌人的只有黑色死亡的回忆。不过，玩家要在完成所有任务后，才能解开此飞机。





污物箱：这里是道具使用的天堂，战斗前先熟悉一下游戏道具吧



火山：在火山口的熔岩洞穴之间穿梭绝对考验你的鼠标技巧

地图简介

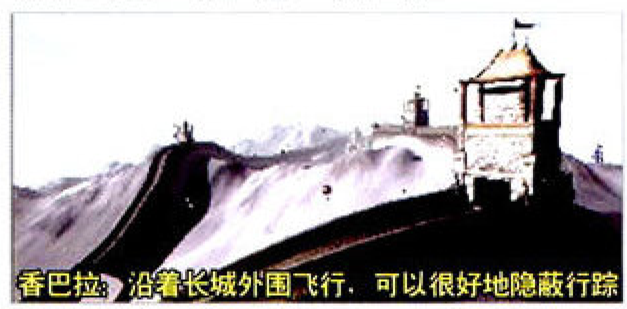
游戏中的各种地图环境既会让你的飞行危险重重，也可为你提供生存的机会，因为游戏中的环境为玩家提供了比同类游戏更丰富的互动体验。玩家可享受驾驶飞机穿梭在采矿隧道中，在金字塔和活火山之间穿行，本游戏的环境设计展现了一个更多样化、更多交互式的游戏体验。我们的口号是：飞低一点，飞快一点！



法老王：在飞跃金字塔的时候可别忘了欣赏一下最拟真的风景



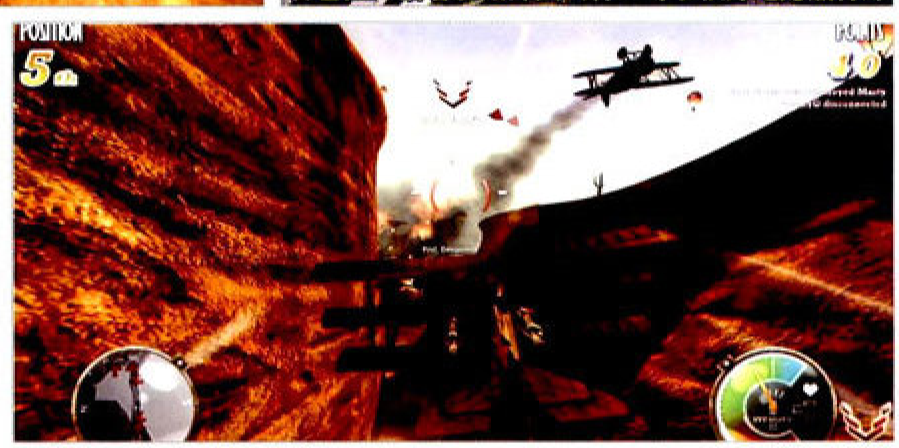
红色地雷：视野开阔的地图，绝对是新手训练的好场地



香巴拉：沿着长城外围飞行，可以很好地隐蔽行踪

道具分析

最后我们来熟悉一下游戏道具。本作中道具的设定不像传统CS里需要购买，而是像《雷神之锤》和《毁灭战士》里那样，是在地图中随机获得的。这就给游戏增加了很多变数，你可以有很多种战斗选择，同时也永远不知道对手会如何来对付你。也正是因为有了道具的出现，使得驾驶技术层面不再是决定胜负的唯一标准。正所谓知己知彼，百战不殆，只要了解每一种道具的作用和属性，那你就已经拿到一半的胜利了。游戏中的道具分为三种：攻击、防御和辅助。攻击和防御道具可以选择性使用，辅助道具是被动获取的。



攻击道具

重机枪	标准的全自动机枪，有三排射口，火力比普通机枪大。
霰弹枪	发出散射子弹，可以对付范围内多个目标，敌人很难逃脱，但武器威力不大。
毒蛇轨道枪	威力巨大的两排射机炮，有爆炸效果，通常两炮就能击落一架飞机。缺点是射速低。
跟踪导弹	发射之后可以跟踪敌人，但缺点是威力很小，同时不能距离敌机太远。
火神链枪	只有三翼重型战机才能配备的武器，射速快，火力覆盖面大，一旦被盯住很难逃脱。
地狱火火箭	射速很快的一种集群火箭，但攻击力相对较弱。
集群火箭	地狱火火箭的终极形态，射出后会在敌机周围引发爆炸，瞬间秒杀对手，但只有一发，要瞄准好使用哦。

防御道具

防护盾	使用后在飞机外围形成防护盾，能抵御一次攻击和不良状态。
隐形	让敌人看不到你，在受到攻击和你发起攻击后失效。
背后跟踪导弹	两发一轮，让追随你背后的敌人无处可逃。
发动机干扰物	群体性道具，让敌人的飞行速度减慢，无法使用涡轮增压。
后射炮	比跟踪导弹稍难操作一点，但威力更大。
空中地雷	一次可以埋设4枚地雷，通常用来堵住通道或者在道具背后设置陷阱。

辅助道具

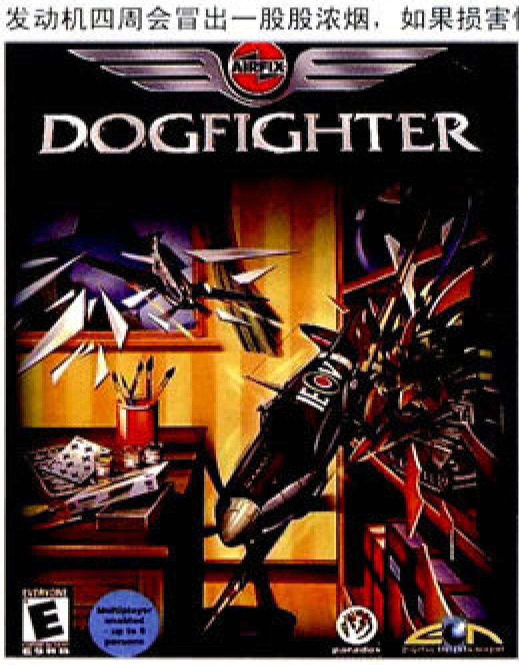
无限升压	将你的涡轮升压效果提升到最高限度，你可以瞬间摆脱敌人的追赶。
最高提速	效果与涡轮升压差不多，被动启用，不能同时进行涡轮升压，否则发动机会爆缸。
伪装	在团队PK中很有用，把自己伪装成为一架敌人的战机，在开火之前敌人认不出你。
雷达干扰	群体性道具，打乱敌人小队的雷达显示。
反向控制	群体性道具，可以让对手小队里的所有飞机操作反置一段时间。
大血包	治疗自己50%的血量。
小血包	治疗自己25%的血量。

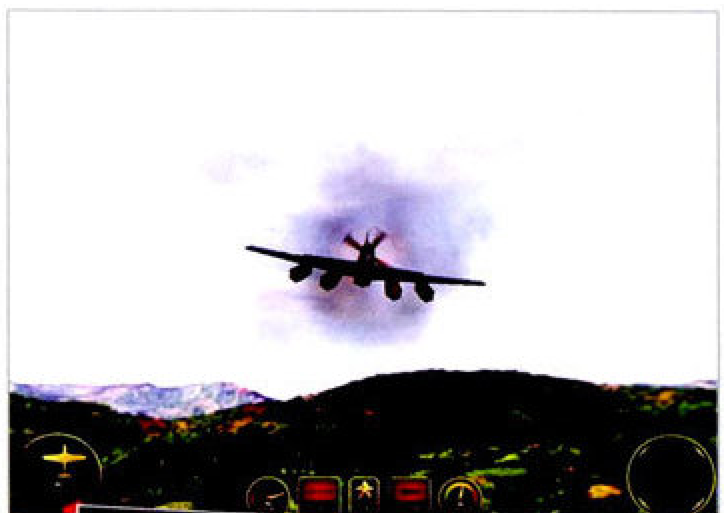
电攻百科

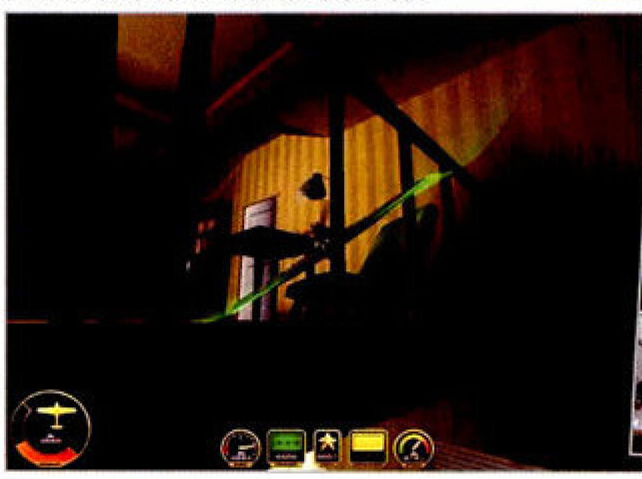
模型机空战原版介绍

◆发行时间：2000年1月14日　◆制作发行：Paradox Entertainment

对于这款2000年出品的老游戏，大家可能会想起与之类似的《玩具兵大战》吧！两者的背景大致相同，相形之下，《玩具兵大战》倾向于玩具的视角，而现在介绍的这个《模型飞机空战》则更为真实些。制作公司在图像方面并没有含糊，《模型飞机空战》呈现给我们的是细致的景物和真实的效果。3D硬件加速的下的房间、家具、装饰等物件有着很强的质感，而模型飞机的造型以及涂色等则称得上逼真了。当你启动发动机，飞机的螺旋桨会逐渐加快转数，随之而来的是耳边传来螺旋桨转动的蜂鸣声；当你的飞机受损时，发动机四周会冒出一股股浓烟，如果损害情况严重，那么发动机周围更会笼罩着火苗，预示着你的飞机即将坠毁。而光影效果也相当不错，大家可以留意右边的截图，那些枪弹发射，还有爆炸、着火的情景非常真实，甚至让人忘记了游戏的主角只是玩具飞机。











综合评分	5.5
画面	6
音效	4
系统	4
游戏性	5
耐玩性	4

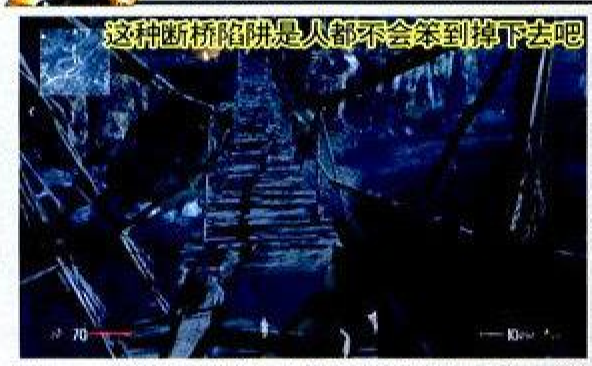
综合评价

如果没有那么多BUG和破烂的AI设定，这就是一个好游戏

SNIPER GHOST WARRIOR
狙击手：幽灵战士

《狙击手：幽灵战士（Sniper Ghost Warrior、以下简称SNIPER）》是由俄罗斯游戏厂商City Interactive开发的一款FPS射击游戏，是其在2008年发行的二战FPS游戏《狙击手：胜利艺术》的续作。故事发生在一个叫Isla Trueno的南美小岛上。岛上的Vasquez将军率领他的军队推翻了当地亲美政府，打算控制整个小岛。而玩家作为特战小组的一员，需要潜入敌军大本营，一举推翻这个不合法的政府。可靠消息称，Vasquez将军将在一个旧精炼厂与他的同伙们共同参加一个会议，而这也将是进行暗杀的绝佳机会。但是就当队员到达这个小岛时，队长被敌人收买出卖了作为狙击手的玩家，整个计划看似已经完蛋。其实故事才刚刚开始……

游戏场景与剧情设定


这种断桥陷阱是人都不会笨到掉下去吧

由于游戏设定在南美洲的一个小岛上，那么自然大部分时间里游戏场景都是热带雨林，抛开那些边缘锯齿感强烈、颜色的单一的热带雨林不谈，其实游戏地图设定的还是比较丰富的。当然有时候地图设计者会使用一些比较小儿科的陷进来挑战玩家的智商。

游戏剧情自然是美国民主拯救被独裁所统治的苦难人民，遥想已经多少年没看过这种俗套剧情了啊（等等，这游戏不是俄罗斯人做的吗？！）没想到游戏才刚开始没多久居然又来一个队长出卖自己人的老套故事，身为狙击手的玩家最后被压到丛林里准备枪决。各位期待一下之后会出现什么更雷人的俗套剧情吧！



游戏DEMO就进行到了这里，想知道主角是怎么逃过枪决的吗？请买正版游戏吧！

游戏武器及技能系统

游戏中虽然玩家大部分时间都有一把精度高威力大的SR25伴随左右，但是游戏并不需要玩家如同蓝波一般见神杀神，有时候玩家的任务就是悄悄躲过敌人的视线、潜入敌后达到目标地点。



真实弹道系统

游戏基于一个非常真实的射击系统，狙击枪所射出的子弹会被风速、距离、心跳、姿势等影响而变动落点。不过游戏中对风速的设定非常奇怪，刚才还是刮着秒速10米的东风会一下子又就变成了秒速20米的西风，这点让玩家感到难以理解，毕竟真实情况下风速与风向是不会突然改变的。当然设计者为了方便玩家，所以在简单模式下，玩家瞄准后会有一个红色小圆圈来作为子弹的预测落点。




如上图，在游戏中，屏幕下方有一个表示目前姿势的小图标，旁边有一条进度条代表了被发现的指数。移动时发出的声音、碰倒的草丛、甚至惊起的小动物都会让你的进度条开始大幅增加。不过玩家可以通过立即停止移动躲藏起来，等进度条自然归零后再次出发。可惜这个巧妙的设定碍于糟糕的地图设计，游戏中看起来能走过去的石块与草丛偏偏就会拦住你的去路，甚至有时候一些台阶只能直走，不能侧走。这对玩惯了大场面FPS的玩家们来说不能不算是以个悲剧。

子弹时间系统

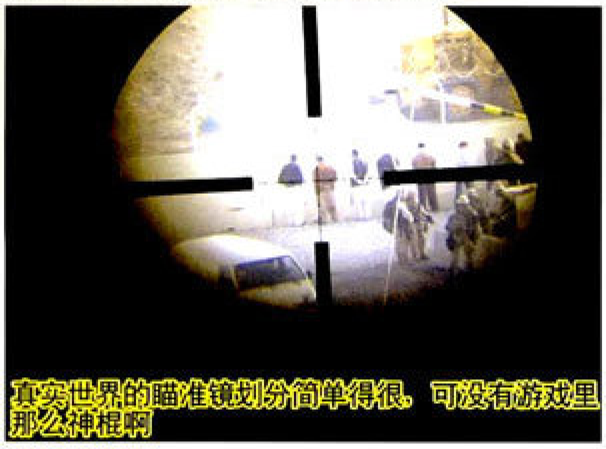
游戏也引入了时下比较流行的子弹时间系统，某些场景下这个技能非常有效，例如需要瞬

子弹时间发动后被瞄准的敌人将被淡蓝色光环标示


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



间击杀2名敌人时以及远距精确瞄准时。玩家打开瞄准后敌人身上会显示红色的光环，按SHIFT会出现子弹时间，同时被你瞄准的敌人也会从红色光环换成淡蓝色光环，瞄准镜右上方显示的心跳数会随着子弹时间而变快。当心跳到达120以上的时候子弹时间模式会自动停止。但不光是子弹时间会影响心跳，跑步跟走路也会影响心跳，所以想精确射击的话要等心跳平稳到每分钟80跳的水平。不得不吐槽的是，这瞄准镜里除了能显示瞄准分化外居然还能显示作战人员心跳，美国佬都没那么先进的准备呀！

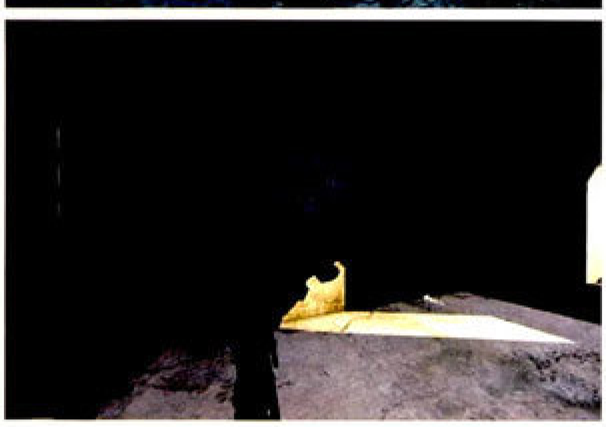


真实世界的瞄准镜划分简单得很，可没有游戏里那么神棍啊

游戏中如果玩家远距离一枪爆头或者一颗子弹穿透2名敌人的时候，就会有即时演算的CG出现来展示玩家那精妙的一枪准确击中敌人的瞬间。当然为了不影响游戏流畅性，只有某些场景下会出现CG，毕竟在一些需要同时打2个目标的任务时突然出现的CG会影响玩家的第二次瞄准速度，从而导致任务失败的。

现在是“爆头秀”时间





这是死军迷时间——浅谈游戏枪械设定



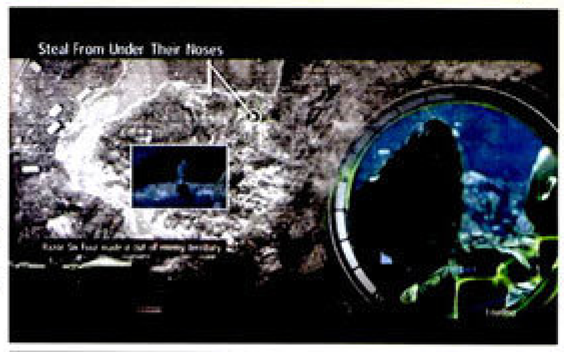
Md97步枪，巴西生产并装备本国的自动步枪，首次登陆游戏世界

游戏伊始玩家手中的是一把著名的半自动狙击SR-25以及一把MK23手枪。SR-25用的是7.62毫米的NATO子弹，威力大飞行稳定，但是游戏中的SR-25威力居然大到连打中脚趾都可以一枪毙命的程度这就不得不让人感到诧异了。作为玩家的附属武器，MK23用的是.45ACP弹，原想应该是在近距离小空间下使用的爆头武器。没想到也是连打脚趾都可以一枪送敌人归西，还不谈这2种武器都是装上了会降低子弹初速的消音器。看来制作者为了让玩家能更爽快的玩游戏而把所有武器都设定成为一枪毙命的了。

敌人方面武器使用的较多为AK以及巴西产的MD 97步枪，很符合游戏发生在南美洲的设定。此外，第一关任务上了灯塔之后主角会改用12.7毫米口径的AS50狙击，12.7口径的子弹比正常人的食指还长，现实世界中500米内可以保证基本不被侧风所影响，而游戏中250米左右的距离遇到一点风向影响就会导致偏差3米的情况发生。真难让人理解这游戏到底是走真实路线还是爽快路线。

游戏评论与鉴赏

载入动画与过关评分



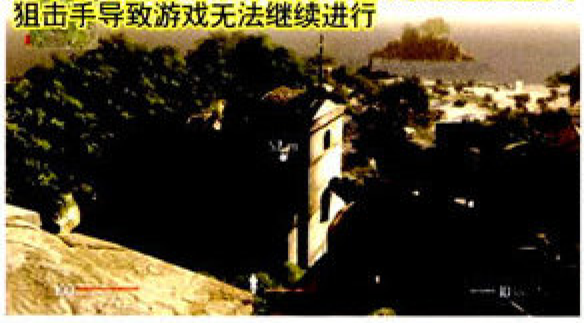
游戏的每关的载入动画都借鉴了COD系列首创的LOADING地图简报，向玩家清晰的介绍任务的情况与分析。而过关后会有评分阶段列表注明玩家在多少时间内过关并且杀掉多少敌人以及多少敌人是被爆头的以及命中率。虽然这些都是借鉴其他游戏而来的，但是可见在游戏的大局观上游戏公司还是比较注重的。

层出不穷的BUG



虽然是DEMO版，不过游戏中的BUG一点都不少。游戏开始阶段就会碰上刚游戏开始警报就会响起，而后登上灯塔后敌人狙击手会消失。这些BUG可都是会直接导致游戏的崩溃，不知道制作公司是怎么会让这个DEMO带着这么多BUG就出来面对广大玩家的，态度有问题啊。

好不容易爬上山顶却没见到应该在位置上敌人狙击手导致游戏无法继续进行





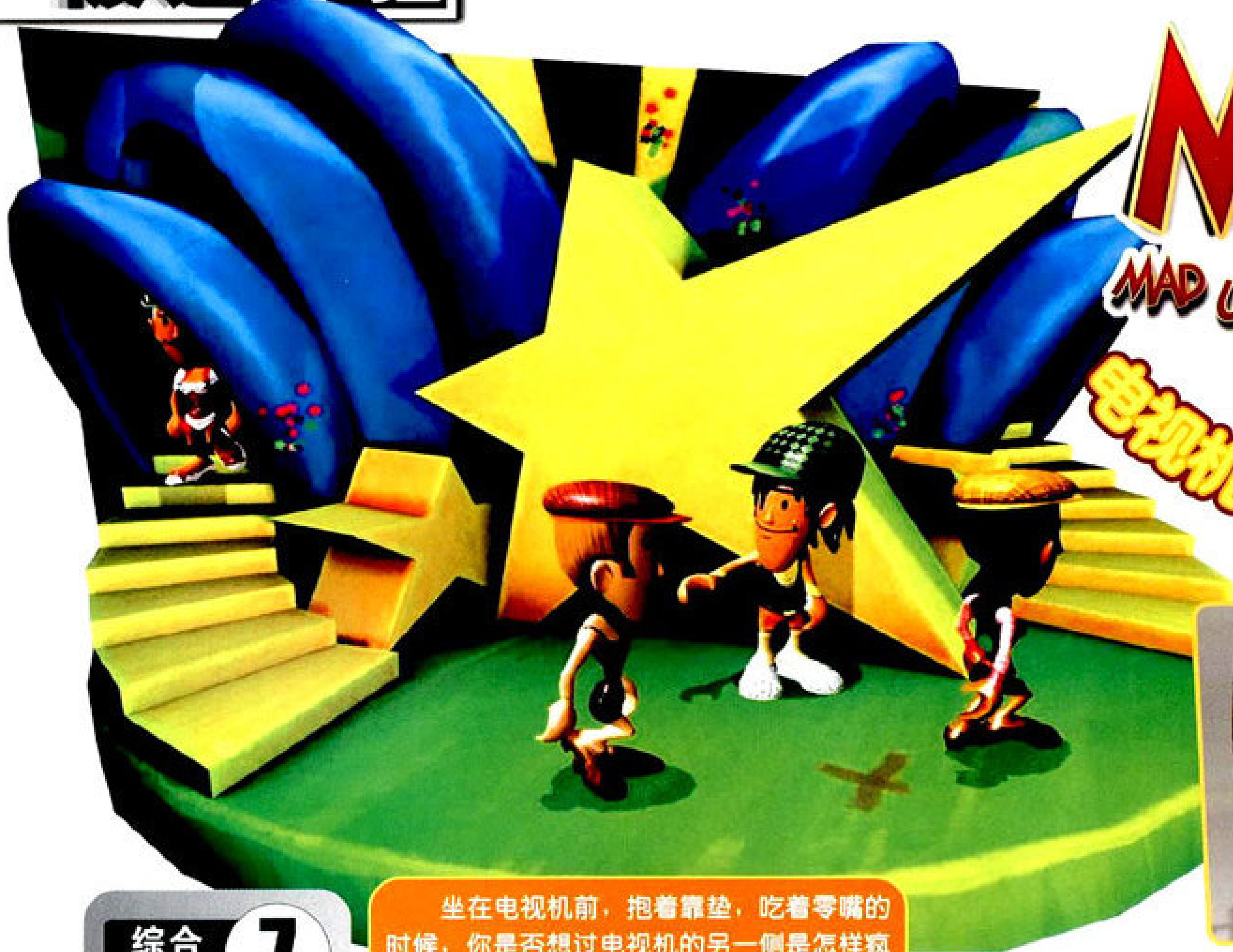
游戏中较为出彩的是敌人被击中后飞出去的重力系统，打中不同部位后，敌人的反应与倒下的姿势都不同。只是掉落的枪械有时候会悬浮在半空中，十分诡异。看来制作者们的功力需要提高呀。

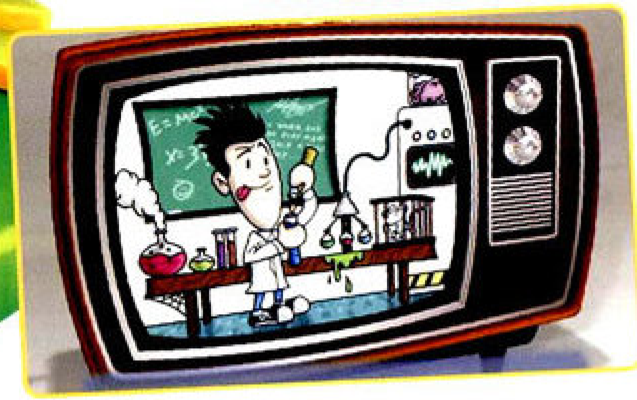
模仿与借鉴

玩过一边游戏后，感觉游戏里很多东西都是“学习”了时下当红的使命召唤的游戏系统，有些设定甚至是压根没改就直接照抄，虽然FPS游戏无非就是一大抄，但是全盘皆抄就显得制作组的技术与实力亟待增强。

糟糕的地图设定与动不动出现BUG的横生，一款再优秀的游戏都会被这两样致命的问题尔拖累。从荣誉勋章开始游戏配乐成为一款FPS游戏烘托气氛的必备条件，但是SNIPER的游戏配乐乏味无趣并且十分单一，游戏系统也是毫无生气。但是作为一个经常会发布一些被玩家称之为“神作”的垃圾游戏的1C来说，能有这样的作品出现已经非常值得鼓励了。希望正式版能把那些不经如人意的BUG给去掉的话，这款游戏将是值得一玩的作品。

M.U.D.TV
MAD UGLY DIRTY TELEVISION
电视帝国
电视机另一侧的疯狂王国





综合评分	7
剧情	6
画面	7.5
音乐	7
操作	6.5
游戏性	8

综合评价

结合了模拟经营和策略游戏的要素，可玩性很高。

坐在电视机前，抱着靠垫，吃着零嘴的时候，你是否想过电视机的另一侧是怎样疯狂的一个场面？《电视帝国》（M.U.D Tv）就描绘了靠着收视率吃饭，依凭节目笼络人心的电视幕后工作组。

在这款游戏里，玩家将扮演头脑灵活且野心勃勃的节目总监Matt，你将亲手把关电台运作的每个细节，包括节目排单、制作、人事安排等等。而不折手段的抢占收视率，挤掉想和你同分一杯羹的对手，让自己的电视频道成为观众心目中的唯一就是你的目标。值得一提的是，这款游戏的教学是独立在关卡之外的，而且占有相当大的篇幅。

游戏画面、操作

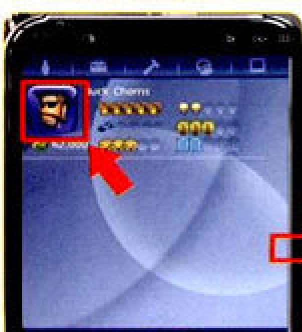
就画面而言，《电视帝国》的游戏场景酷似《模拟人生》初代，通过鼠标或键盘操作你可以随时推拉、旋转游戏镜头，查看各个部门的情况。游戏中的人物均为欧美风格的卡通造型，这点或许不太符合一些朋友的审美要求，好在各类NPC并不死板，无论他们是否为玩家所用或是否被安排工作，都有自然的表现。



游戏中的人物和漫画造型相似



至于操作，《电视帝国》是完全的鼠标流游戏，且大部分操作都涉及到鼠标拖曳，包括在制定日程时将节目拖曳到节目排单里，在安排工作时将员工头像拖入工作表等等。另外，善用鼠标右键可以在游戏中查到大量细节说明。





在PDA的员工头像上右击就可以查看详细信息

基本玩法

要维持一个电视频道的正常运转，首先得保证频道有节目正常播出，每档节目都有合理的广告收入，同时也要安排好雇员的工作和进修计划。



在PDA中也可以查到节目播出安排

善用PDA

这里先要提到PDA系统。所谓PDA，其实就是掌上电脑系统，这个系统中罗列了你的雇员信息，可以临时存放节目、剧本，同时你也可以借助PDA查询电台的业绩、观众的反响。另外，使用PDA面板中的建造菜单，还能在自己控制的楼层建造新的设施，可以说PDA是这款游戏的万能管家。



PDA中有大量按钮，像手机一样可以在节目、雇员、建造等面板不停切换

节目排单

游戏中制作节目单的程序包括选片、搭载广告、安排播出时间这几个方面。玩家需要将PDA中存放的胶片以及从Advertising agency（广告代理）处获得的广告置入档案室，才能在Executive



Advertising agency处有各式广告，广告描述上的人脸代表针对的观众群

Office（总经理办公室）调出片子，制作节目排单。游戏中的胶片有两种获得途径，你可以直接乘电梯进入电视台底楼大厅的Film & Slave crop（胶片及劳工组）购买节目。值得一提的是，不同的类型的节目和广告各有不同的嗜好人群，节目和广告两者针对的人群相匹配会获得较好的收益。


不同的节目有不同的时长


游戏初期的节目都来自Film & Slave crop


此处可以购买的不仅有电影胶片还有雇员和剧本

人事安排


《电视帝国》不养废物，不成器的东西直接拖入Cube farm的垃圾桶

在电视台底楼大厅的Film & Slave crop处聘请员工后，就可以针对员工进行一系列安排了。游戏中有各种进阶建筑可以安排员工工作，你可以根据员工的特点，安排他们从事剧本编写、节目制作等工作。人事安排除了指派员工干活以外，也能安排员工的进修和留任。涉及员工培训的设施为“Cube farm（隔间农场）”，同时，这间充满隔间的办公室也可以让你施展老板最严厉的惩罚——炒鱿鱼！

进阶玩法

除了以上基本玩法，在《电视帝国》这款游戏里还可以自行建造设施、制作节目、研究新设施、技术甚至酝酿阴谋来打击自己的竞争对手。

制作节目

游戏中制作自己的节目，涉及到编写剧本、委任导演和演员等步骤。相比从Film & Slave crop购买到的片子，自己制作的节目有更高的质量，能带来更高的收视率。当然，拍摄成本也是不菲。而当你拥有了剪片室这样的进阶设施后，还可以进一步提高节目的星级。


游戏中的节目有不同的星级，一般情况下5星最高，通过剪辑可以达到6星


安排好导演和演员后就可以根据剧本在工作室内拍摄了


在画面左下角可收看自己制作的节目，你设置的节目会在指定的时间播放


游戏中的小电视还可以拉升屏幕查看

研究


点击研究设施右上方的按钮可以在不同项目中切换，将需要研究的图标拖动到下方就可以开启研究

之前提到游戏中的进阶设施，要想获得进阶设施就必须先建造研究设施。《电视帝国》中的研究设施可以进行各种各样的研究，研究涉猎的内容不仅仅有设施，还有关于经营、节目、雇员乃至阴谋方面的内容。举个例子，最初PDA的文件夹下只能容纳5个节目（包括广告），要想签订足够数量的广告或购买足以播放一天的节目，就要不断的上下电梯在办公室和广告代理等处来回跑，非常耽搁时间。而通过相应的研究，就可以增加PDA的容量，让工作更加方便。

建造模式

建造新设施同样是非常重要的进阶玩法。在战役模式中，玩家所在的楼层最初拥有的设施很少，无论是为了开拓新业务还是为了给雇员提供更好的工作环境，你都不得不动建造的脑筋。当然，建造新设施所需的费用不菲，事先还需要精打细算一把。需要注意的是，在《电视帝国》中建造各类设施的时候，设施的房门必须与道路相连。


当设施为红色时，为不可建筑状态


只有当房门与道路相连后，才能变为可建造的状态

除此以外，利用酝酿的阴谋偷拍对手的影片，运用各种策略打击竞争者也是游戏的乐趣所在。这一点，在多人模式下想必有更耀眼的表现。

瞧出门道了吗？Realmforge Studios出品的《电视帝国》并不是你想像中的模拟经营游戏，这款游戏的类型被定义为SLG策略游戏。你可以选择战役、自定义游戏甚至联机方式来感受疯狂的电视台运作。


每天过后，都有菜单显示你和竞争对手的观众满意度、增长度和占有率



TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

变形金刚：赛博坦之战

是男人就该玩的游戏

综合评分	9
画面	9
音效	8
游戏性	8
感动度	10

极度推荐

变形金刚FANS的终极梦想！



操作指南

虽然是射击游戏，不过本作的主角们可都不是血肉之躯的人类，而是变形金刚，自然有着众多与众不同之处，现在就让我们来看看这些金刚们究竟身怀着那些绝技。

火炮攻击

每一位变形金刚都拥有一样主武器，这些主武器都是其特色装备。同时还可以在冒险中



初始的时候你会拥有1到2样武器

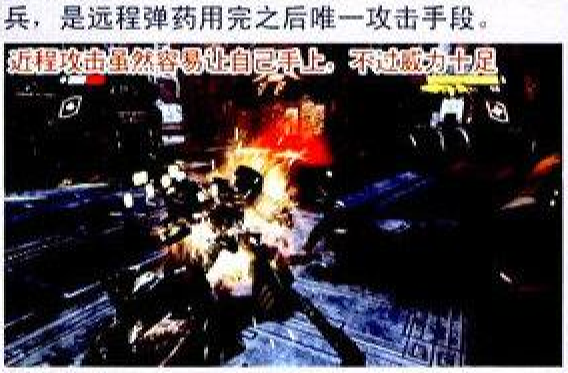


可以在场景中捡取副武器进行替换

进行武器调换，在游戏剧情中找到某些武器后按住“E”键不要放就可以更换上，可更换的武器包括霰弹枪、机关枪、狙击枪、重型火炮等，要注意的是武器只可以携带两样，请根据每位变形金刚的主武器配置以及场景特点来更换。

格斗武器

按键“Q”或者按下鼠标的“滚轮”，使用自己近身武器的威力一击，通常可以秒杀杂兵，是远程弹药用完之后唯一攻击手段。



近程攻击虽然容易让自己手上，不过威力十足

变形

使用的按键是“F”。本游戏最具特色同时也是最激动人心的特色。每位变形金刚都会拥有一个自己独有的形态，地面部队可以拥有更高的机动性和速度，而飞行部队这拥有了飞行能力。变身之后都拥有一个新的武器，同时可以按住鼠标的右键进行加速，动作流畅度极



变身的流畅感，让人激动不已

高，撞击敌人后瞬间变身使用近身武器将其打倒那一气呵成的爽快感，可以说让每个变形金刚迷们都的都颤抖起来了。

技能

每位机器人都拥有两项技能，使用的按键分别是“shift”和“ctrl”。技能的种类和效果有很多，基本上分为旋风斧攻击、强力冲撞、威力击倒等直接攻击手段以及吸取生命、悬浮空中增加攻击力、隐身、产生护盾等这样的辅助类手段。



技能发动后可以大幅增加自身的能力，不过要注意一定使用时机

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：觉得游戏名字已经说明一切的贪睡猫　美编：grass

跳跃

一般来说跳跃在射击游戏中的作用不大，不过在本作中这点和其他的射击游戏有些不同，本作的跳跃在战斗中有很重要的作用。而且每位变形金刚拥有两段跳，可以很好的活用地形进行躲避。





初始就有两段跳的这样动作操控度极高的能力，要在游戏中好好使用

手雷

初始的时候手雷并不是标准装备，不过可以在游戏过程中捡取。手雷的威力极大，而且携带量很少，基本是用在紧要关头。



手雷的威力和范围很大，要用在关键时刻

飞行操控

变身为飞行状态的变形金刚会在空中处于悬浮状态，进行空中攻击。同时在这种状态下增加了“C”和“V”的上升下降功能。



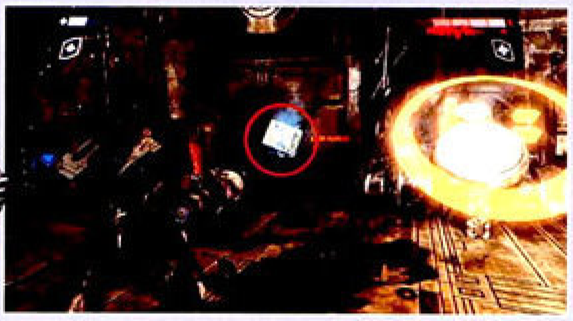
飞行状态下的武器弹药是无限的，要善加利用

补给物品

游戏中的弹药储存量相对于其他射击游戏来说并不是特别的充足，要是按照传统射击游戏胡乱射击的话，有可能会出现弹尽粮绝的窘迫景象，不过其实每一小关结束后都会有弹药和能量的补给，只要自身的命中率不是很糟糕在关卡结束后都会得到一定的补给。补给物都是被放在箱子里的，射击、格斗以及变形后的冲撞都可以打开箱子。

能量块

在我们过去看到的变形金刚故事中，让博派和狂派争的你死我活的宝贵资源。在游戏中可以让你瞬间恢复所有的损伤。



弹药箱子

补充所有武器的弹药，包括变形后的武器。



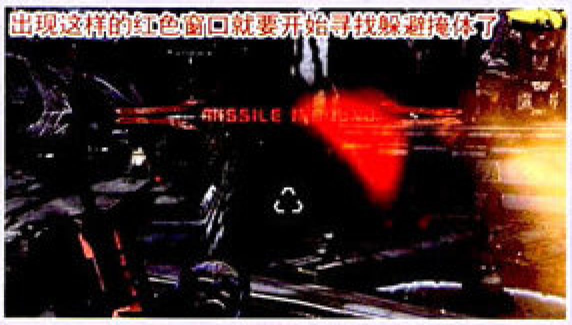
护盾

额外的盔甲，可以在盔甲使用完之前不受任何损伤，游戏中并不是很多。



被锁定状态

此时你的机体被对方的远程导弹、轰炸等攻击锁定，在这个状态下你要快速进行移动或者快速寻找掩体，不然会遭受相当严重的伤害。



出现这样的红色窗口就要开始寻找躲避掩体了

狙击模式

获得狙击武器后可以使用鼠标右键进行开镜的远程攻击，远程清晰度随着狙击武器的优良而产生变化。在开镜模式下如果直接攻击到敌人的红色三角部位，会造成更大的伤害。



紧密的狙击在攻击某些厚皮角色时极为有用

机器人能量

每位变形金刚都拥有四段能量，也就是我们通常射击游戏中的血量，受到损伤后便会开始减少。不过如果受到的损伤并没有达到减少一段能量的量，那么该段能量在不遭受攻击的情况下便会逐渐恢复。所以妥善利用掩体和队友的掩护，可以拥有更高的抗击打能力。



利用战斗的间隙可以恢复相当多的能量

打倒对手

在打倒对手后，会在地上散落一定的小型能量块，这些能量块只可以回复当前能量段，在远程攻击时可能这样的设定并没有太多的变化，但是在格斗攻击时击败对手后可以迅速恢复一定的损伤。



散落的能量块可以让突破后的格斗攻击更为凶悍

这可是变形金刚啊！

在《变形金刚：赛博坦之战》登场后可以说得到了相当多的赞誉，特别是IGN甚至给出了9.0分这样一个对于改编游戏来说相当意外的分数。但是与此同时也有着不少人提出本作的种种不是，并且说相比较其他射击游戏来说并不值得有这么高的评价。不过你别忘记了这可不是什么普通的机器人射击游戏，变形金刚啊！特别是本作又将机器人造型换成了最初的G1造型，相信有很多80后的玩家单单看到这些熟悉的造型和变身时“嘁嘁咔咔”的声音就已经热血沸腾了。而且作为前传性质的剧情，让我们看到威总和柱子哥成为领袖的“发家史”。特别是当威总和柱子哥对决的那一刻，一切语言都毫无意义了，是男人就就给我玩！





变形金刚赛博坦之战

全流程攻略

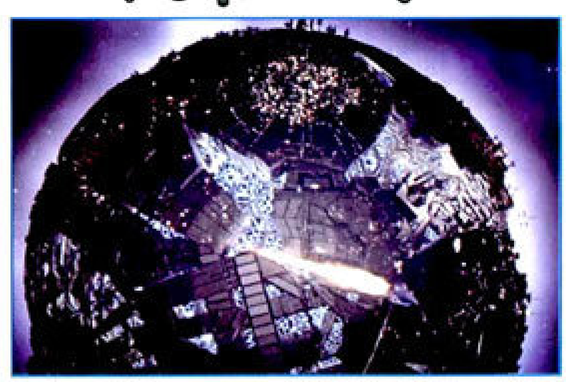
《变形金刚：赛博坦之战（Transformers: War for Cybertron）》是Activision新贵制作组High Moon Studios的新作品。剧情本身与最近热映的变形金刚电影版以及动画版并不是有特别大的剧情关联，主要讲述的是G1动画版之前的故事，算是变形金刚的剧情补完之作。

从画面以及配乐角度来说，《变形金刚：赛博坦之战》都是一款不折不扣的动作游戏大作，IGN更是不吝啬的给予了9分的高评价。变形金刚的爱好者们一定会非常喜欢这款游戏，而普通玩家也会通过这款游戏怀念起小时候坐着板凳等着看变形金刚的那段美好时光。

按键操作

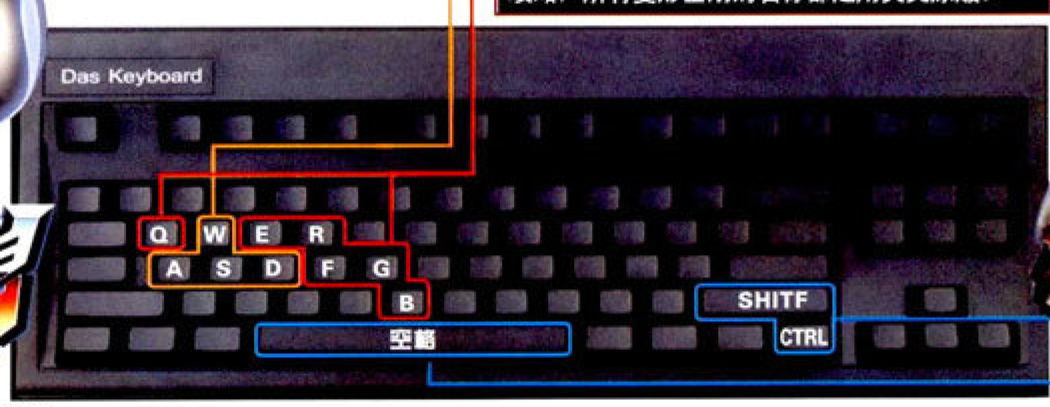
前进	W
后退	S
左	A
右	D
射击	鼠标左键
加速/打开瞄准镜	鼠标右键
跳跃	空格
使用/打开/医疗	E
变形	F
取下炮塔/手榴弹	G
装弹	R
观看	B
换武器	鼠标滚轮
冷兵器	Q
能力1	SHITF
能力2	CTRL

由于游戏中所有变形金刚都是重新设计，而且并没有中文版同步发售，为了便于玩家阅读攻略，所有变形金刚的名称都是用英文原版。



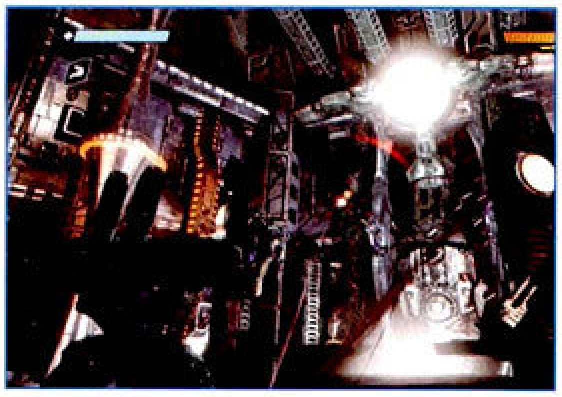






黑暗能源 Dark Enegon

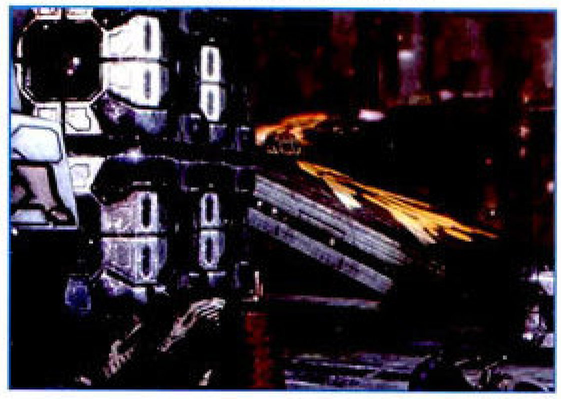
游戏伊始有3位角色可选“Megtron”、“Brawl”、“Barricade”，各有其优势。玩家自行选取喜好的角色后，出现在的就是满是疮痍战争痕迹的赛博坦星。Megtron命令飞船撞向目标后飞船后部出现一个大洞，从里面出来后跟随队友用空中连跳的方式离开此地，跳到空中最高点后在按一下空格推进器会喷出推力在推上去一把。到达离开处后面的路就被飞船的爆炸碎边给堵住了。随后进入一个大房间出现了“Skywarp”的全息投影，他告诉Megtron不要在前进了否则小命不保。全息投影一消失马上从投影的位置出来4挺固定机枪，旁边的门被砸开是霸天虎杂兵来开路了，出门一路向前打掉N个固定炮台。来到一扇门前，旁边有控制台用来打开门锁，靠近之后按E即可打开。进去之后出现几个汽车人的杂兵，还有几个弹药箱可以打破之后领取。清理完毕通过斜坡来到最高处上面有控制台，之后继续跟随队友跳离这个房间。半路又杀出几个汽车人全部灭掉。来到一个看起来像下水道的地方。有几个大口子会喷出致命性的火焰，不过喷射是有节奏的，小心躲开。从漏洞到达另一房间就能获得一把榴弹枪，长按E之后捡起来。榴弹枪的子弹有黏性，发射后可以粘附在敌人身上或者墙壁上，黏住敌人后按右键引爆，且威力十分惊人。穿过这个房间，看到几面大玻璃，Skywarp的全息影像再次出现进行剧情。不鸟他从一个炸坏的斜坡往上跳，外面有几个固定炮台收拾掉，跟随队友继续走，前方只有一条路没有分支。出来后发现自己身在一个露台，看起来没有路了，其实咱们可是变形金刚啊，往下跳吧。下来之后没走几步发现中了埋伏，转身后面有个可以控制的机枪炮台跳上去就是一顿猛扫，不用担心子弹问题。这机枪塔是无限弹药的。打得差不多了还可以按G可以拆下机枪作为随身武器，但是无限弹药可就变成有限的了，但是威力跟固定的时候是一样的。敌人会从3个方向出现，清理完毕从正前方的入口进去，旁边有几个箱子是补给记得要拿走。



进到一个到处是破损的房间，要从用连跳上断桥，如果身上有之前抢来的机枪就放弃掉吧，这玩意太重，端着的时候减速不说还不能连跳。刚跳上去屏幕上就出现一行红字，附近有几个导弹射手已经锁定你了，利用箱子掩护一路推进干掉发射导弹的家伙。继续向前貌似是来到了霸天虎的前哨基地，有几个汽车人俘虏可以干掉，不过不推荐，后面还有更多事需要做呢。来到中间有一部电梯在等着我们。上升途中出现了几个会飞的家伙，Air Raid跟他的跟班前来继续阻挠我们，轻松解决或者直奔塔顶。到顶之后Soundwave正在处理信息，他为我们指引了方向后，从旁边打开的门继续赶路，途中会找到一把很好用的EMP散弹枪，虽然只有2发弹药但是威力不错。往里走又是一个电梯。到达位置之后变形继续往前走，变形模式下的主炮虽然弹药少了一点 不过威力十分惊人。在清理掉走廊上的所有敌人之后来到一个像是仓库的房间，里面有几个有防护罩的家伙会在等着我们。打这种有防护的敌人唯一办法就是先躲子弹，等他防护罩的停止间隔把火力都打过去。房间清理完毕跳上高处打开机关，原本没路的地方出现一条透明的桥，继续往前跑。在走廊里会有很多弹药箱跟武器箱在等咱们，拿完东西到达主控室。打开中间的控制台，阴魂不散的Skywarp又出来了。听完他一通啰嗦之后门被撞开，汽车人阵营的小BOSS出来了。手里有一块盾牌加上皮糙肉厚很是难打，他的弱点在背后的散热器上。让队友去承受或者吸引他的火力而你可以绕他背后拼命打。从小BOOS进来的门口来到又一个走廊，会看到很多电磁波，别冲上去找死有瞄准提示打左边或者右边的电磁发射器让电磁消失，一共有3个电磁路障。往前跑打开开关然后按照

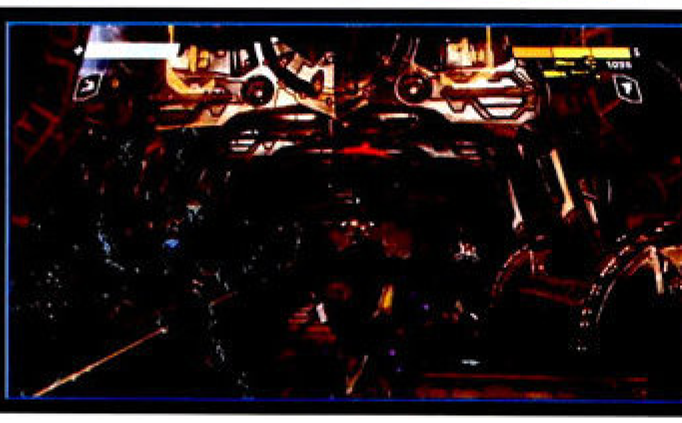


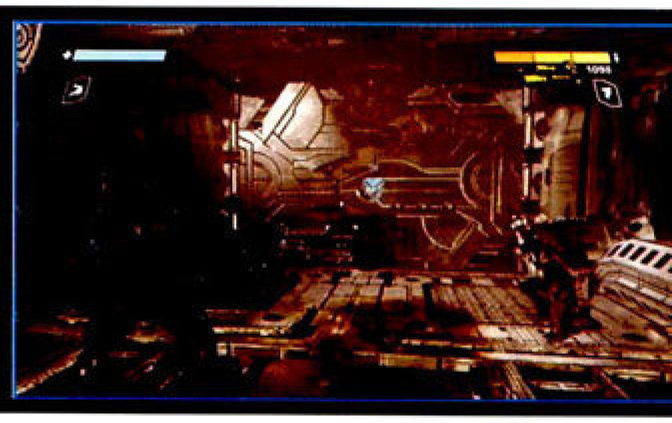
提示把远处打出一个洞，从这个洞里往下跳。在里面通风室有许多大叶片，用枪打中间部门把叶片打爆。后面几片叶片也这么处理，地上还有会喷火的装置，但掌握好节奏过去不难。接下去还是几个大叶片，不过这次是垂直的往下跳。依旧是打爆之后往下跳，但是别跳的太外面，打破一片之后在跳。跳到底部，换成汽车模式。来到一处仓库。这时候会出来很多狙击手，伤害力颇高，但是他们瞄准时会有激光显示。穿过狙击手房间又是固定式的机关，每次那个大爪子撞到地面的时候放出的红色激光都是有伤害的。好在范围不是很大，掌握好节奏一个一个过去。过了一座透明桥进电梯，外面有一群飞机在等着我们。这种敌人伤害力不算高但移动极快，加之数量不少。用高射速的步枪之类的一个一个扫暴。打完之后上右边的高台打开机关，应战博派战机机器人。



从左边的跳台一路连跳过去，跳的时候请小心。一不留神就容易掉下去，重来的地方就是刚开始连跳的房间了。途中伴随许多战机与固定炮台，还有狙击手。还会出一个有盾牌的小BOSS。推荐清理掉敌人之后在前进，在空中被击中会掉入悬崖的。一路跳啊跳，来到一块大平台，刚站稳这个平台就开始碎裂，赶紧往里面跑吧。打开门发现Skywarp的真身总算是出现了。还伴随着一大帮的汽车人。一路各个击破，来到一个大房间，这房间会刷出另外一种高攻击力小BOSS，手里是固定机枪塔的机枪，威力颇大。全部干掉之后根据提示打掉中间建筑物的门，Megetron进去把所有能量给吸收掉了。Skywarp用不可思议的眼神看着他，他出来后Skywarp知道不对赶紧开溜。从旁边的门在做掉几个杂兵，MEGETRON会用刚刚得到的力量把门给撕开。3人淡定的出现在Skywarp以及他的同伴面前。Skywarp知道自己不是MEGETRON的对手了，就带着同伴投靠了他。Silverbolt一听不对变形后加速离开了此地，他不愿跟Air Raid同流合污。Skywarp立即变形带着他翅膀上新的霸天虎标志追了出去。







战争燃料 Fuel Of War

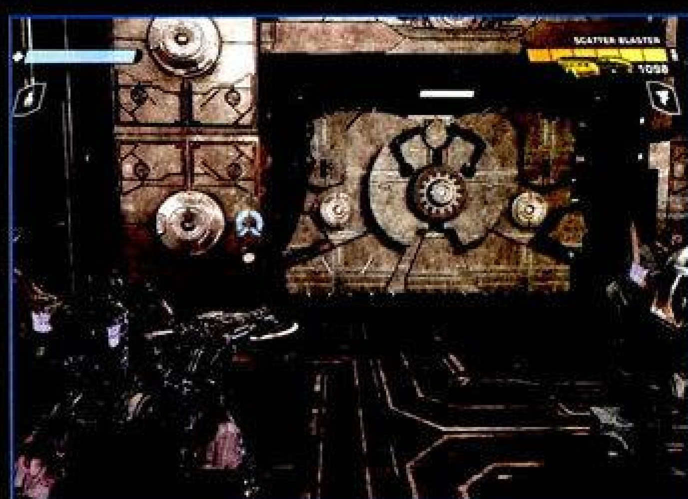


这关开始可以选刚才加入的“Skeywarp”、“Thundercracker”、“Starscrea”。跟随指示穿过隧道进门，空中会出现一种自动清理装置，伤害力很高，而且同时会刷出来很多。到门口变形打开门，进去之后发现Alpha Trion正在跟几个汽车人杂兵交谈，没等他说完咱先开打了，一路清理过去。出门去之后需要变形，请小型驾驶，下面的河流碰到的话会掉很多血，喷射的蒸汽也会造成伤害，请小心避开后面出现几个大叶片。刚准备飞到对面的平台，一架大型飞船发射出的保护罩阻挡了去路，先跳上飞船把几个部位的红色散热器给打掉，时不时会有敌方战机骚扰。在打掉几个散热器并且及清理完外面的敌人后飞船后部的保护罩会消失里面冲出许多援兵，清理掉这个入口进到飞船内部。在中间部位找到飞船的控制部分，在上面插上控制器，此时飞船即将爆炸。从另外一路到达后部，整个飞船尾部会断掉，从断掉的地方飞出船外，从刚才被保护罩保护的平台进去。进去之后往旁边看会有一个电磁保护罩可以捡。拿到之后整个身体会被电磁罩保护而减少伤害。一路往里会遇到很多移动速度极高并且可以隐身的汽车人，观察仔细一点会发现虽然隐身，但是透明的轮廓还是存在的，耐心的一一清理干净吧，房间里还有很多补给。全部清理完毕后出门拿到狙击枪，旁边的路也随之打开，外面有非常多的敌人，用刚拿到的狙击枪各个击破，第一波敌人打完之后先去左或右边打开机关旁边的大门摧毁露出的能量核心，



然后去另外一边一样来一次，途中敌人会不停的出现，还有导弹射手。最终把敌人全部放倒之后。来到正中间把黑色的覆盖装甲给打掉，一扇大门就自动打开了。

建筑内部障碍颇多，小心的飞过去之后再次碰到刚才的隐身汽车人，且数量更多，用狙击步枪仔细观察一枪就能打掉一个。清理完毕后，一个透明通道的门会自动打开。在从这个通道出去遇上另外一种自动清理机器，注意躲开。系统提示你打掉门锁就可以打开路尽头的大门，跟着提示来到一间房间打开几个开关让能量电池到位，半途会被自动防御机制把电池给挡住。大房间内有3个红色三角状的电子锁，打爆之后再次回原来位置打开机关就可以了。电池到位后旁边的铁栅栏开了，小心翼翼的通过这个满是障碍物的通道。来到第二章BOSS战的房间，这个BOSS是个自动机器人。这个BOSS有3个形态，第一形态是8个炮台，可以一一打爆；第二个形态是移动激光墙、碰到就挂了；第三个形态是控制地下的岩浆攻击。每个形态被打倒一定伤害时炮塔都会露出白色的弱点，抓紧时机打爆掉。当血量减到一定程度这个BOSS的核心会露出来，把核心打爆就过了。BOSS爆炸后顶端会出现一个大洞从这里逃脱，避开一路上自动生长的机械手臂。霸天虎的自动能量发射器会把刚才我们启动的能量场通过几个卫星发射到霸天虎的飞船。









铁堡被毁 Iacon Destroyed

Megetron亲自带着手下出动，从运输船上跳下，着陆点喷水池的附近全是敌人，一边清理一边前进，走到一个露台之后发现我方飞船被击落。继续前进前方房间里有大批狙击手，一一清理后用能量打开大门，进入后在房间里发现一个防御系统，手下会立即控制左右，而你需要跳到对面平台使用控制器，关闭激光。继续前进会遇到3个固定炮台，打掉它们就会来到另一间星球控制间，在最上方打开控制器。数据读写完毕后Alpha Trion的全息影像再次出现，警告Megetron不要过火，而且OMEGA KEY也不会给你。不理他，得到了力量后的Megetron变得异常强大，碰到门直接轰开就可以了。之后来到一个大通风井，这里需要小心跳跃，一层一层往下。在第三个叶片这里等到转到一个门口进去，里面有一个斜坡变形后按鼠标右键加速推进，小心避开那些会爆炸的圆球，途中还会碰到一种拦路的激光柱。走到尽头发现大门被堵住，也轰不开，跑到另外一个口子把门锁打掉再原路返回就可以进门了。进门后里面有几个隐身汽车人在等着，先不鸟他们，把机关跟控制器打开，接着再清理门户。这边搞定之后又是斜坡的高速关，在这里得小心会会有火车出现，碰到的话立马解体重来。走到底清理掉几个杂兵后出门。这时霸天虎的“轰炸”行动开始了，一路清理走到一个隧道。这里还是会有火车出现，听到有声音就得躲避火车。走到第三个躲避处把地面的一个门打飞跳进去。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

进去之后里面是交火区域，我方很多人员都在这里，在帮助他们清理完敌人，Alpha Trion这个烦人的老头又一次出现。根据提示走另外一条路，此时我方2架战舰被防空炮火击落，一路推进至防空炮的控制室，途中还杀出一个小BOSS。在夺得了防空炮的控制权之后赶紧离开，在门口的平台抵挡敌人的一共4波攻击，有固定机枪跟能量炮可用，之后推进至半路杀出一个很厉害的TANK机器人。先别急着开火，绕到他的背后打红色三角的部位。他会强制变形，此时全身都可以打了，但弱点集中于上半身，不用几炮就可以送他归西。用控制器炸开门，Alpha Trion的影像第N次出现，在这个房间里小心地面出现的红色，这代表了这个地方即将被铁桩砸下。小心避开这些铁桩，再一次见到Alpha Trion的影像。用能量撕开大门，刚要伸手拿钥匙。Alpha Trion出现在旁边并把钥匙拿走了。BOSS战开始，这个BOSS的能力很变态。可以控制铁桩以及制造分身。分身还会释放电磁波导致瞄准不能，小心地避开每次铁桩的攻击。每次攻击完的间隙旁边都会有一个房间打爆之后会有补给。每轮进攻的间隙BOSS的核心都会露出来抓紧时间攻击。最后核心被打爆，Alpha Trion被压在掉下的钢铁之下。Megetron一把上去穿透他的身体，并拿走了钥匙。正要开心时，Alpha Trion突然笑了起来。“你以为钥匙会这么简单给你吗？ 你不知道你同时启动的东西是什么。”画面出现一个巨型的汽车人标志，一艘巨型飞船拔地而起。







希望的覆灭 Death Of Hope

这次依旧是Megetron亲自出击，原来OMEGA KEY启动的是Omega Supreme这个超级守卫者，一下就能打爆一艘战舰，他抓住了Megetron的旗舰一把就给扔了出去。Megetron带着手下只能逃跑，走到桥上的时候Omega Supreme把桥给堵住了。此时打爆他脚下的2个红色桥墩，这个巨人就掉了下去。但Megetron把这个笨重的巨人会飞的事给忘了，没多久他就飞了上来，继续追杀拿了钥匙的人。跑吧！Megetron用能量撕开了门，进去之后会遇到几个攻高血厚的小BOSS。一路杀到一个电梯间，启动后打掉锁住电梯的几个锁电梯就开始动了。此时Omega Supreme发现了Megetron众人开始发射威力巨大的激光束，没办法只能让电梯自由落体了。从电梯废墟的空隙出来，小心的跳到另外的平台上别掉下去，Omega Supreme的追杀可没停过。在逃过一劫后穿过一个隧道，刚要前去开门一只大爪打破了铁门用磁力要把里面的Megetron给吸出来，瞄准磁场中心点射击，打爆之后朝反方向继续逃命。一路杀进一个控制台上方，打开下面的门又出现一堆汽车人。清理掉之后从这个门出去，路上会遇到一扇能量撕不开的大门，打爆上面的自动机枪即可。出门后立即变形加速开始逃离。Omega Supreme就在对面等着你，途中避开会爆炸的圆球，从巨人的脚下加速进隧道。离开隧道进入内部，Omega Supreme再次出现并扔下几个汽车人，其中一个还是TANK。先打掉旁边几个固定修理塔，再打杂兵跟TANK。清理完毕后沿着一条有间歇性能量光束的隧道前进，等光束结束后立即变形加速通过隧道，这样的隧道一共有2条。进入一个控制室后里面会有一堆隐身汽车人，在从旁边的门出去。外面有会放电磁波的汽车人出现。在这个房间打完后，到控制器前打开机关，外面的路开启了。从这条路继续往前推，杀到另外一个房间会有电梯降下。干掉里面的汽车人上电梯，在电梯里Megetron命令全部人继续进攻不得撤退，到了楼顶就是BOSS战了，先清理杂兵与固定修理塔。Omega Supreme有激光束与导弹的攻击方式，在攻击后还会放出能量盾来防御。在每次攻击间隙后会开始传送战机杂兵，Omega Supreme的弱点是导弹是可以打爆，激光束虽然威力十分惊人但是也是有死角。合理利用炮塔来进攻，最后把Omega Supreme打爆开始坠落，Megetron也带着手下一块跳了下去。

最后的保卫者 The Final Guardian

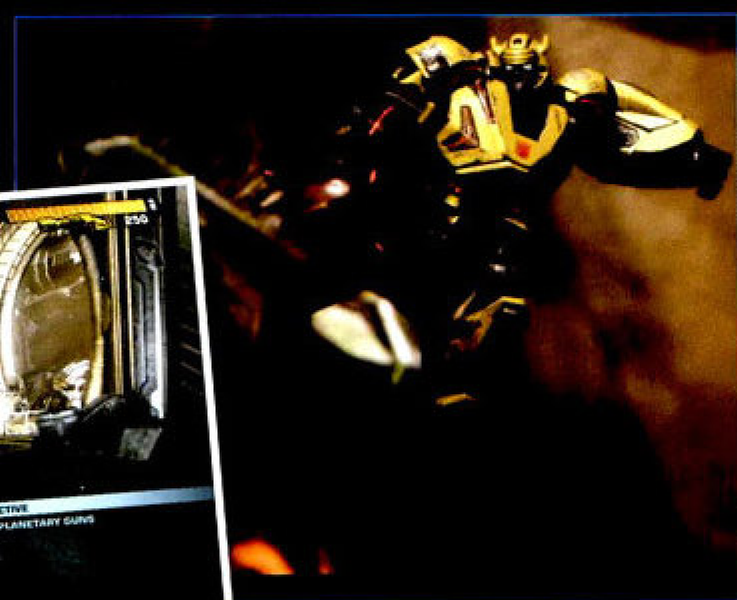


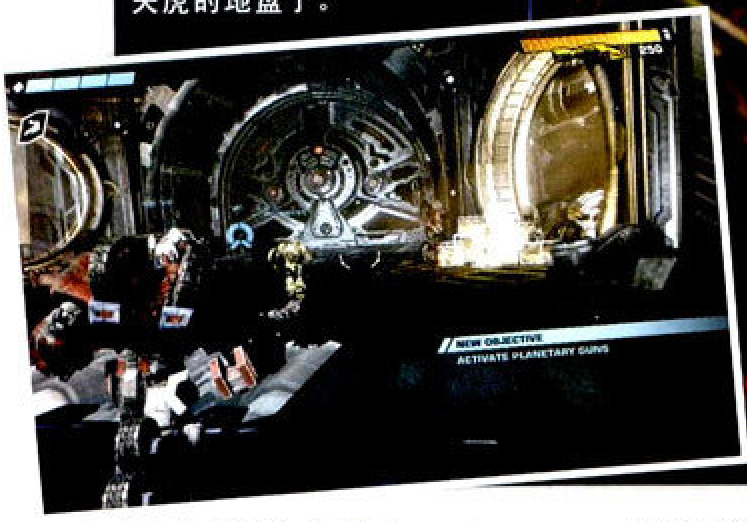


这一战就是与Omega Supreme的地面形态的最终一战了。需要打倒他2次，第一次先先打爆他身上的4个炮塔，他会需要能量补充，在他吸收能量瓶之前跑到能量瓶这里把控制器插进去，这样他吸收污染的能量瓶就会发生错误，只能愣愣的被打。顺利的话3次就可以打爆他了。第二次没有啥技巧，Omega Supreme的后背会开始发射导弹。这些导弹没有办法击落，只有不停移动与之周旋。最终Omega Supreme再次倒在了地上，Megetron一炮把他轰爆，也代表着Megetron成功的控制了赛博坦星，霸天虎任务结束。

铁堡防御战 Defend Iacon

汽车人阵营可选角色为“Optimus Prime”、“Bumblbee”、“Ratchet”。画面一开始Bumblbee试图穿过整个霸天虎封锁线只身冲进敌营不幸被包围，接着Optimus Prime杀出。从电梯到达汽车人前哨基地，Skyfire的全息投影正好正在汇报情况。在了解了一下现状之后Optimus Prime带领手下开始奔赴战场。出门看见一艘霸天虎战机坠毁，一路清理推进至电梯，从电梯出来不远就是防空炮控制器了，把本来让霸天虎关掉的防空炮重新启动吧。天空上敌方战舰开始陆续被击落，一架战舰撞坏了防护罩。直接从这里跳下去前进吧，路上遇到霸天虎的战机还有一个高防厚血的小BOSS，灭掉之后在走进电梯，可惜突然出现故障，电梯极速坠落，好在落地后并没什么大碍，从旁边出去把。进一个房间之后清理掉杂兵继续推进来到一处露台。操控上面的固定炮塔打掉一些战机杂兵以及一艘战舰，从左路离开途中遇到Jetfire正在此处与霸天虎战斗，听完他的简报后，变形离开此处。一路狂飙最后被敌人伏击，掏出狙击枪打掉敌方几个狙击手，推进至一个有汽车人标志的房间。突然Megetron的投影出现，他警告Optimus Prime别妄想夺回星球了，从这个房间出去外面就是霸天虎的地盘了。





Soundwave正在指挥押运俘虏，他发现了Optimus Prime一行，没办法只能开打，从这里一路杀过去进到一个房间里，发现里第一个BOSS，能量机器人。先打3只脚的的装甲，注意别靠太近。打爆3只脚的装甲后再打主体。打完他继续往前走，之后的路基本都是隧道。会有几次敌人的伏击，但轻松击破。一直走到一扇门前，门后有一堆敌人在阻挡，大多是狙击手，用狙击枪一一击破后推进至一个有控制台的房间，打开大门又遇到能量机器人，不过这次他腿部装甲没有了，盯着脑袋打吧，记得离他远点而且多移动，这个BOSS很好打的。进入BOSS旁的电梯继续前进，固定修理塔开始启动，配合修理塔打掉锁住门的紫色晶体。出去后遇到几个狙击手轻松解决，在到一个移动平台上，通过几次跳跃跳到一个固定平台，解决掉上面的几个敌人，从里面的隧道继续往前走。打开城门冲进去把广场上的敌人清理干净，突然就跳出来一个小BOSS，当众人措手不及之时Ironhide从后面杀出一刀把BOSS给一分为二，他把挡住门口的柱子给抬了起来众人继续推进，又干掉一个小BOSS后根据提示打掉机械爪上面的能量。之后用控制台把机械爪固定在地面上，通过几个运输台到达顶端，途中会有小股敌人骚扰。通过另外一个房间的电梯继续向上走，遇到真正的BOSS——Skywarp。这个BOSS移动速度很快，但防御力不算很强。记得拿进门前的追踪导弹，不用几发就能击落了。Skywarp看情况不对就加力离开了此地，Alpha Trion的全息投影出现，汽车人的第一章任务结束。

逃离Koan监狱 Kaon Prison Break

Optimus Prime为了救出自己的创造者Alpha Trion不惜假装被俘来混入关押Alpha Trion的地方——Koan监狱。但没想到Soundwave压根不理他，直接命令手下拉出去枪毙。幸亏Air Raid杀来拼死相救，打开地牢的门让Optimus Prime一行跳了下去，而自己却被抓住。跳下地牢Optimus Prime用斧子砸开地牢的门，冲出去与敌人肉搏战。清场完毕后取回自己的武器，跟随同伴继续向地牢深处推进，途中会碰到几个狙击手骚扰，最后杀到电梯处。霸天虎的运输电梯居然是布满炮塔的，在打掉电梯上的4个炮塔以及电梯里的3个敌人后进入电梯向下运行。进入一个大房间后Alpha Trion没找到只发现一个大柱子，柱子变化之后出现的是Megetron的脸部，废话了一通之后说想跟汽车人们玩玩。抗住了3波有机器小蜘蛛跟霸天虎杂兵的进攻后，3人被强大的力量移动至另一处监牢内，而武器又一次被没收了。Soundwave也闲的没事过来嘲笑了2句，Optimus Prime掏出斧子又砸了一个洞，果然救赎之道就在墙上啊。



冲出去监狱捡起把枪继续作战，结果发现霸天虎的杂兵们都只是在上面看着热闹，他们觉得Optimus Prime一行人绝对出不去，所以把监狱当成了角斗场。在打掉了许多波敌人之后继续开路，在一个单独房间里找到了被抓住的Air Raid，在左右2个房间里各找到了关闭牢里的机枪与电磁墙的开关，放Air Raid出来。这个2个房间里都有大批隐形霸天虎在里面守候，不过里面武器也很多。4人进入一个电梯后来到一个主控室房间，里面有打开所有牢门的开关。在出去就得到了大批汽车人的帮助，一路杀到另外一个运输电梯处，控制里面的几处机枪塔打掉前来阻挠的敌人。到了底部会有几个导弹射手出没，这几个人不光打人还打地板，所以尽量小心的走，到末端出还有几个狙击手出现。最后赶到Alpha Trion的牢里，刚要过去把他解下来，发现变形藏起来的Soundwave打开了颇为强大的电磁墙，压根没办法伤到他，而他则放出了身上的几个小变形金刚与Optimus Prime作战。每次把Soundwave的小机器人打到空血后Soundwave都会出来救自己的小机器人，这时就是攻击他的好机会。在打倒他后，他把剩余的攻击力全释放在了身受重伤的Alpha Trion身上，随后带着手下立即逃命。最终Optimus Prime抱着Alpha Trion的尸体出现在某个议会里。



TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

挺进核心 TO THE CORE

拯救Alpha Trion失败的Optimus Prime带着另外2个手下Ironhide和Warpath前去营救Omega Supreme。发现被束缚着的Omega Supreme后，先随大队去打爆3组发电机，发电机后面的门被打开，里面有磁暴装置，所以进入请小心。用控制台打开所有门后，可以去左或右边的控制台解放Omega Supreme的双手。接着杀到Omega Supreme的正前方保护他，此时会刷出大批量敌人围攻他。在了解了Omega Supreme的情况后Optimus Prime呼叫了Ratchet前来营救基本瘫痪的Omega Supreme。整个营救治疗过程非常缓慢，同时还会出现数量非常非常多的敌人，如果没有保护好Ratchet，他会呼叫附近队友过来治疗他，但同时他对Omega Supreme治疗也停止了。在大约抗住了5批敌人的进攻后，Omega Supreme的治疗完成了。在电机轴附近出现一辆敌方坦克，绕道至坦克后方打他的弱点。注意别靠太近，这辆坦克会放出杀伤力很高的冲击波。打掉坦克大部分血量后Omega Supreme发威，一把抓住坦克直接撕成2半给扔了出去。

营救任务完成Ratchet和Omega Supreme留在原地，其他人变形向内部进发。在前进半路时紫色晶体挡住去路，清理完拦路的杂兵后汽车人的甲虫赶到，撞开紫色晶体为Optimus Prime开路。从洞里跳下去又被紫色水晶挡路。此时杀出3个都带有固定炮台甲虫，3人跳上甲虫一路杀将过去。半路会有一只机器蜘蛛出来挡住去路，在顶住他的几波进攻后蜘蛛会暂时离开，在一个大桥处又一次出现。这次直接把Optimus Prime一行与甲虫们都砸的掉下悬崖，在下面3人都掉在了不同的地方。通过协力打开了几处机关，来到一紫色水库面前。先打掉4个出水口，队友会帮你把桥给打开。通过电梯来到一个类似垃圾场的地方，在变形加速后来到一个大湖的旁边，先跟队友一起把顶上的一块大石头打下来。从这块石头上通过连跳以及加速到达一个大门，用控制台打开大门，进去之后里面的机关自动升起。往里走就是BOSS战了，这次的BOSS也就是刚才出现的机器蜘蛛，颇为厉害。蜘蛛在抓过地面后会升起紫色晶体一定要及时打掉，否则会爆炸。在每次进攻阶段后蜘蛛都会露出嘴里的核心，这次是唯一的进攻机会。他还会放出小蜘蛛，推荐用近身武器砍掉。机器蜘蛛的最后一种进攻形态就是激光束，并且会移动但是非常慢，等激光接近的时候就连跳躲开，小心激光有时候会向上移动。BOSS灭掉后Optimus Prime出现在赛博坦星的核心部，核心赋予他“领导模块”让Optimus Prime有能力击败霸天虎们。

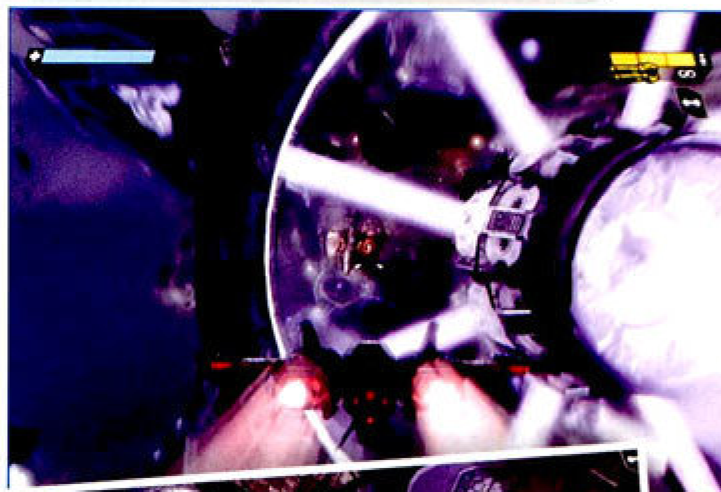




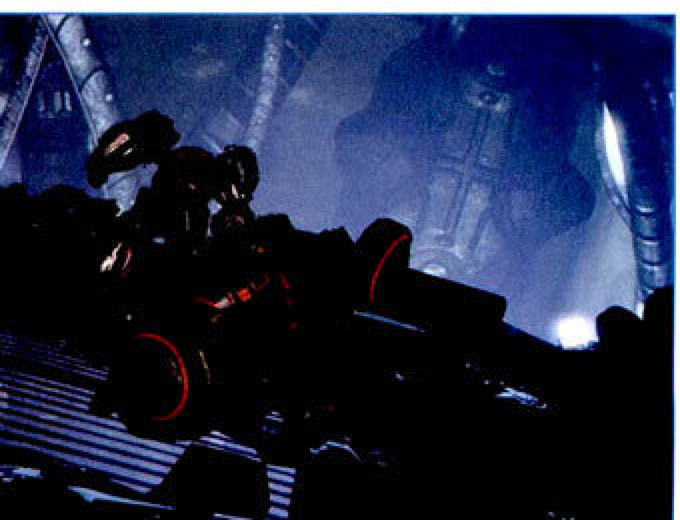
空中突击 Aerial Assault

霸天虎夺得赛博坦星的控制权后，大批赛博坦星人准备撤离，霸天虎则用高能激光束袭击撤离飞船。Optimus Prime呼叫Air Raid带领他的小队前去摧毁霸天虎的旗舰，注意路上避开会爆炸的红色球体，杀到大型舱门后，舱门的自主防御机构启动，只要把2门主炮摧毁后，就可以攻击变成红色的机构核心，注意机构核心一旦位变成白色时会放出激光扫射，同时还打出多枚难以避开的导弹。在打爆防御机构后在中间位置开启核心保护罩，摧毁核心之后新的任务路线就会出现，由此进入飞船内部。换乘几部电梯后到达核心位置，Megetron投影出现，并伴随了很多杂兵。收拾掉杂兵开启控制台，在一个房间里发现大批敌兵以及一个TANK，清理完毕后从旁边的电梯下去。在这里推荐用隐身模式先去把控制台开关打开，然后再清理敌兵。

到达飞船核心部分的时候，使用控制台打开飞船动力核心，期间敌兵会大批量的刷新来阻止Air Raid。靠周围的几个固定炮塔抗住进攻，最终成功摧毁动力核心。此时飞船即将爆炸，用最快速度离开此地吧！在撤退的隧道里有一种大型的球体，会无限发射无制导火箭，注意避开。在隧道末端用控制台开门后继续加速飞行。轻松干掉一个巨型霸天虎后，霸天虎旗舰的飞船核心部分出现，在打掉它身上所有炮台与连接柱之后，飞船开始变形，Megetron与飞船合体变异变成了更加厉害的Gigastorm。要赶在Gigastorm掉落星球表面上之前打掉他的飞行控制背包。期间Gigastorm会转过来发射激光束与导弹，导弹比较难避开，但是激光束只要控制好方向即可。最终失去了飞行控制能力的Gigastorm高速坠落。







你死我活 One Shall Stand

Optimus Prime带领着汽车人杀去Gigstorm的坠毁地点准备给他最后一击，到达后才发现坠落几乎没造成伤害。先往后走上高处的控制台，控制台操控的是能量瓶的运送。在能量瓶接近GIGASTORM手臂处的导弹发射器时打爆他。这样重复2次就可以让GIGASTORM的手臂导弹发射器失效。接着他胸口中央处的弱点开始暴露，攻击的机会不算太少，但是要注意躲避他的尾巴攻击，打爆胸口2块弱点后。汽车人的跟Gigstorm一块掉了下去，来到一块新的战场。这次他的尾巴上还有4个导弹发射器一定要尽早先打掉。Gigstorm现在的攻击对汽车人而言威胁最大的就是导弹了，他的尾巴攻击只要躲的够远基本可以无视。打掉了Gigstorm所有武器后他掉下河里，但这家伙居然死撑了上来，而Optimus Prime则用他的能量斧子给了他最后一击！



手把手教你成为钻石圣斗士之人族行星堡垒圈地流

PCGG原创



作者：夜猫
编辑：samtown 美编：哈秋

或许大多数阅读本篇文章的读者对《星际争霸：母巢之战》中的人族机械流都较陌生，但是一些老鸟级的玩家想必一定不会忘记那时雷车+攻城坦克+大力机器人立体化火力层层推进横扫一切的王霸之气。时过境迁，当时代更替至《星际争霸II：自由之翼》，原本的机械化铁三角如今只有被阉割过的攻城坦克依然活跃，原本四处布地雷阵的雷车已经变成了只会直线AOE攻击的恶狼战车，大力机器人更是消失不见原本的位置已经被人族最新的地面终极兵器：雷神所取代！在BETA测试初期所有玩家几乎只会使用MM流（机枪兵+掠夺者）和此战术的变种进行战斗，“不进则退！”，在电子竞技中不变的战术就意味着有朝一日被对手摸透，随后演变出N个克制的战术将不思进取者轰至渣！果不其然，虫族很快研发出了感染者群体缠绕+自爆虫AOE的大杀招；神族也在部队中加入虚空舰拉平了和MMG流之间的差距。

在此环境下，暴雪也适时地开始加强人族一直饱受诟病的机械化部队——增强女妖、增强维京、增强雷神、重新调整AOE伤害计算等，作为从虫族玩家转投到人族玩家的野猫还是要忍不住再次大吼一句：“暴雪总裁你家儿子是玩人族的吧！”在一系列的BUFF之后，人族的机械化部队自然毫无悬念地成型，更是让人族摇身成为了前7分钟战术变化最多的种族：3兵营MM快攻、速死神骚扰流、速坦克快攻、速女妖偷袭、速雷神等等。目前人族最为稳健的一个战术就是机枪兵+坦克+雷神+维京+运输机+渡鸦的战术，今天野猫要介绍的战术就是在此基础上PCGG原创的“行星堡垒圈地流”括号：对神族专用！！

封路不代表胆小，而是一切诡计的根源！

此战术前期完全延续人族传统开局，9SCV建造补给站—11SCV建造兵营—12SCV气矿—14SCV兵营完毕基地升级星轨控制中心。战术的要点是最好前期就单兵营建造机枪兵，将GAS省下来等到100的时候快速建造第一个重工厂，在建造重工厂的同时，兵营视情况挂科技实验室，为什么要说看情况呢，因为只有单兵营来制造机枪兵，如果单兵营还升级科技实验室，那此时将没有任何建筑生产兵力，如果被对手发现很容易发动一波强攻。所以野猫建议，此战术其实可以前期双兵营，这样产机枪兵的速度会增加，同时也可以提前为重工厂提供科技实验，还能用飘兵营的手法来侦察对手部队的动向（双兵营坦克房的开局是以牺牲经济为前提的保险开局，如果发现对手扩张或是攀空军类的科技，那么双BB量产的机枪兵加坦克很有可能一波打死对手）。



补给站-兵营-气矿-星轨中心，人族标准运营开局



有钱就造第二重工，兵营持续暴兵可以防止对手的RUSH

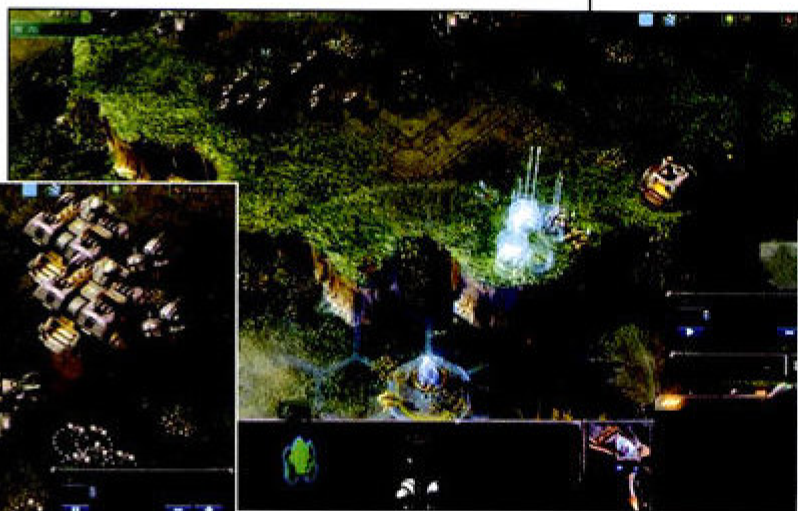


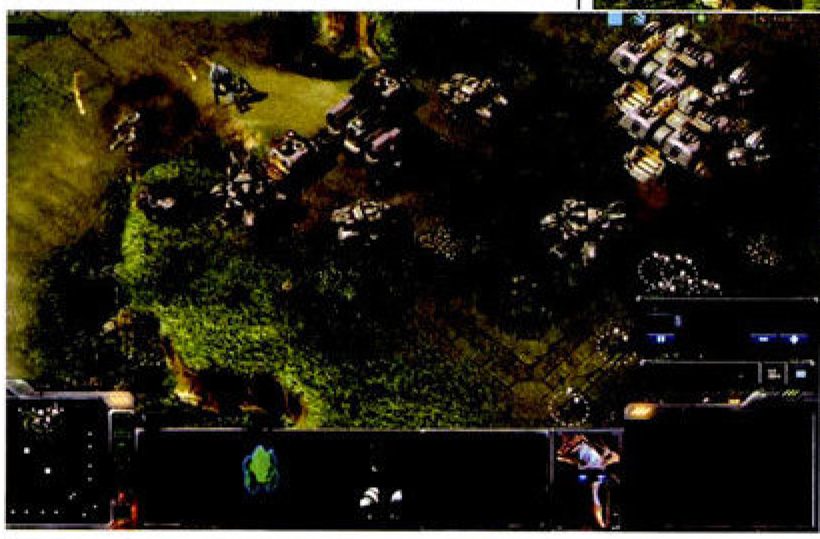
封路让人族拥有不对等的反侦察游戏

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

野猫圣斗士小贴士：第一个重工厂建造的时候其实可以演变出很多战术，建造飞机场的话可以速女妖、建造飞机场+兵工厂的话可以速空投雷神，二重工厂的话就是坦克流，如果重工厂挂反应炉的话可以变成速恶狼战车加机枪兵RUSH（此战术对双矿无地堡虫族很有效）。总之，走速重工厂路线是人族能演变最多战术的一条路线。我们本次的战术专栏还是以坦克流为主哦！

第一个重工厂完毕就和挂科技实验室的兵营互换位置，这样可以在第一时间建造坦克和升级坦克的攻城模式，有钱就建造第二个重工厂，兵营依旧如法炮制地建造科技实验室供第二个重工厂使用，当两个重工厂都完毕之后兵营记得挂反应炉量产机枪兵。在有4-6辆坦克之后就可以选择飞基地扩张了，高地上分散放置2-3辆坦克，其余部队就可全部放置在分基地前。此时要注意神族的战术有以下几种：黑暗圣堂偷袭战术，无论是从正面摸进基地还是空投，暗黑圣堂的速攻对人族的经济打击将很大，人族的应对方法其实也很简单在矿区和路口位置放下防空塔来反隐二来防空，主分矿区都放下一地堡四机枪兵和一辆坦克就能和防空塔现成体力防守。大量追猎者闪烁高地突袭战术，此战术在一些地图上非常流行尤其是LT上，在6点和9点位置的高地之间竟然追猎者可以通过闪烁就能到达另一边，对付这个战术在做好侦查工作的同时（基地高地四周放下零星的补给站提供视野，或是干脆建造感应塔），对于部队的协防也非常讲究，坦克一定要分散的架起，高地到分矿的路口要通畅方便调动部队协防，要保证高地下的坦克能协防跳上高地的追踪者。速虚空舰偷袭战术，这战术对以坦克为主的人族威胁最大，神族最快8分钟就能有两架虚空舰开始攻击人族，对付此战术可以用防黑暗圣堂的步骤应对，防空塔加机枪兵对付目前只有6点攻击距离的菊花船还是能够勉强打平，其实如果发现对手速菊花船的话，人族可以早早的以双BB机枪兵加坦克一波压死的。速不朽者强退流，这战术的威胁相对较小，只要在分基地的路口放下2-3个地堡，控制机枪兵点杀不朽者，坦克攻击追踪者，攻击合理得当的话可以用很小的损失换取对冒进敌军的重创。





基地边缘开视野防神族偷袭是必要操作

坦克霸道的封路防守，少量神族部队是无法强攻上的

野猫圣斗士小贴士

这个战术建造机枪兵是因为其不耗气同时又具泛用性的特点，剩下来的气全部提供给坦克、雷神、维京、女妖、渡鸦和运输机这些机械化单位。对气体的极度依赖也使得双矿的时间一定不能落后于对手，四气矿是最最优先的运营，采矿的农民可以用矿螺来替代，但采气必须要满负荷。

圈地作战始动！

这个战术的万能性在于，进可攻退可守，利用传统的层层推进思路为指导逐步蚕食对手的部队，获得对地图的控制权最后以经济摧垮对手。双重工厂量产了一定数量的坦克同时，玩家千万要记得优先建造双飞机场，一个飞机场挂实验室一个飞机场挂反应炉，如此的目的在于可灵活的生产所有种类的飞机场单位——维京用来对付神族空军力量的同时还是巨像的第一杀手，在维京和坦克的合击下巨像往往还没开始面杀伤就已经重伤；医疗运输机对机枪兵群也能起到很好的辅助作用尤其是在升级了兴奋剂之后，同时还可对神族的矿区进行空头骚扰；速出渡鸦攒能量也是野猫常用的选择之一，虽然渡鸦100晶矿200气的造价非常昂贵，但是渡鸦一发关键性的“无人侦察机”能化解神族追踪者、航母小飞机的攻击从而能让对手在团战中无DPS可输出，可以说无人侦察机与导引飞弹是渡鸦能在关键时刻逆转战局的神技能。女妖基本不在中期量产的范围之内，在经济充裕的情况下偶尔可作为骚扰神族三矿的利器，但在团战中的输出和人口比还是留给雷神等终极单位吧。





神族的攻击会在狭窄的路口被人族密集的坦克炮火击垮

建造维京用来防止对手空投和巨像上高地骚扰



12架左右的维京+6架左右的运输机+4架渡鸦是人族空军的标准配置，基本可应付神族复数以上的战术组合。当坦克的数量在12辆，机枪兵凑够2个编队左右的时候，人族就可以开始扩张了。首先因为矿螺的疯狂采集效率人族会多出很多的晶矿，补出兵建筑是很好的选择，但是野猫要告诉你这个时候疯狂的建造基地吧。在有岛矿的地图上就建造3-4个基地，一半用来偷岛矿，剩下的就可以配合人族体力化的部队开始圈地了！在主要位置降落这些基地后立刻升级成行星要塞。400晶矿的基地建造费用+150金矿和150气的升级费用，就可让你在重要据点位置拥有攻击力达40（带AOE效果），攻击距离6，血量在1500拥有3点装甲的堡垒了。你还可以在电机工程所内花费100晶矿100气，升级“高警备自动追踪”（提高行星堡垒、自动炮台、无人防御机和飞弹炮台1点攻击距离）还有升级“建筑装甲”（所有建筑提高2点护甲）。这样一笔账是不是让你发现有种魔兽争霸3中暗夜精灵爆古树流的即视感呢？



左边行星堡垒霸矿加维京防空，右边MM流加坦克封锁路口



野猫圣斗士小贴士 其实读者不用按照野猫在上文中提及的单位数量，照本宣科地使用战术，在完成一次漂亮的防御、多线完美的空投骚扰之后都是你率先出动部队圈地的好时机。在关键位置建造1-2个感应塔，防止对手的空投和隐身部队，就能安心的在前线圈地啦。



神族没有搭配好巨像和追踪者的数量，导致无法集火维京，使得自己的巨像残照蹂躏

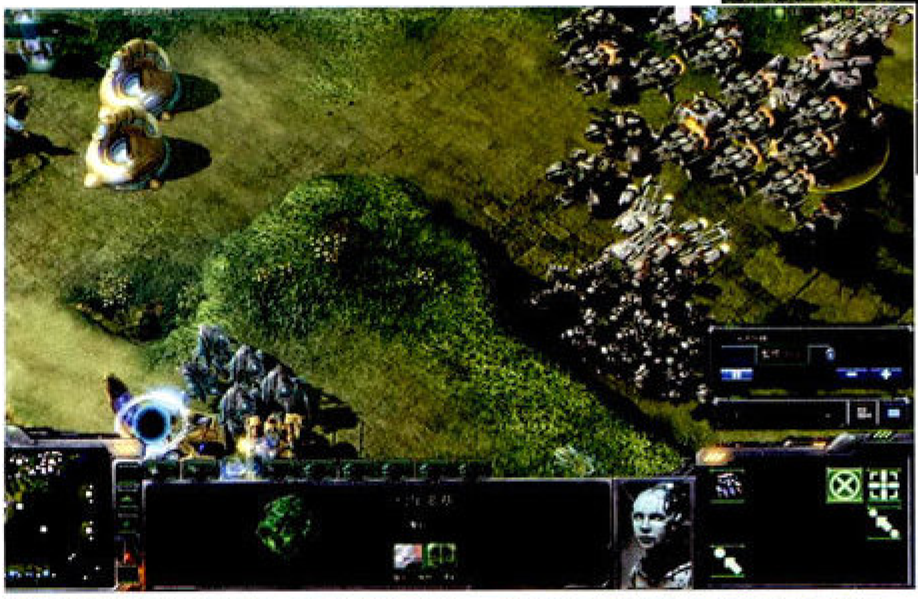
为什么是行星堡垒?

因为此战术对人族而言晶矿非常富裕，而对气矿的需求颇高。一个行星堡垒的价格几乎和一个雷神相同，但是在地面控场和性价比方面（仅对地）完全超过雷神，1500HP VS 400HP，对地40攻击（带AOE） VS 30攻击X2，5点重甲 VS 1点重甲，7点攻击距离 VS 7点攻击距离来看，行星堡垒的数值已然全面占优。

那实战中的效果呢？雷神的被克列表中就有神族的狂徒，400HP血量的雷神虽然是人族第一血牛但也架不住神族其他单位的围殴，那么行星堡垒又怎么样呢？带AOE效果的超血牛行星堡垒显然不惧怕狂徒的集体冲锋，7点的攻击距离也对只有6攻击距离的追踪者保持着绝对优势，唯一克制行星堡垒的显然只有不朽者、巨像和神族的空军。但战斗是立体的，对方有部队攻击，人族自然也有防守之道，人族13攻击距离的坦克和8点攻击距离的维京是巨像的第一杀手这一点已经不用累述，海量的机枪兵海对不朽者又是绝对的克制（后期还可以适当的加入掠夺者和幽灵，完成MMG的配置）。在行星堡垒周边放上一定数量的飞弹炮台是保护行星堡垒免受空军攻击的一种手段，其次就还是靠机枪兵+维京+渡鸦（如果资金充裕的话还能算上雷神）。



恶棍第一轮骚扰神族副矿成功



将行星堡垒直接压制在对手基地前，用坦克逐渐蚕食对手的生存空间

只要一旦在前线要地放上两个行星堡垒，那么就够神族头疼的了（对人族，对手有攻城坦克可以反制；对虫族，刀锋女王陛下可派遣监察王虫腐蚀行星堡垒）。可以依靠堡垒的封路控场力，不断对神族的领地进行层层推进，就算一不小心损失了主力部队，神族的残余部队要通过行星堡垒的封锁还要付出一定的代价，这点时间足够你再组织起一支旗鼓相当的部队了。



定点无人防御机加维京玩死航母



人类空投雷神避开第一道防线



对手的反击将在行星堡垒的控制范围内被拖延

野猫虐菜小贴士 如果你在前线已经处于绝对的优势，野猫再教你一招虐菜的行星堡垒偷袭流，正面利用部队强推，同时向对手基地同时飘2-3个基地，降落后立刻升级行星堡垒，这样的操作颇有点SKY一波流的味道，要的就是让对手顾此失彼，正面部队的交锋往往势均力敌，对手没有时间分心派出其他部队来应付行星堡垒，数个行星堡垒升级完毕之后将对神族的主要出兵区和科技区造成严重打击。倘若对手聪明的分兵不朽者攻击行星堡垒的话，那前线对手是否能挡住就是个未知数了哦。

战术总结

这套战术野猫和杰哥试验了几把，把把都是野猫手捏1W多G获得胜利，一点都不夸张的哦！因为这个战术的核心思想就是圈地封锁！用行星堡垒和人族IMBA的立体部队配置在正面压制住对手，封锁住之后就是人族的疯狂扩张，星轨控制中心复数化之后，只要开出一片矿区就意味着疯狂抢钱时间的开始。基地加矿螺几乎就是一笔无本的买卖，你只要在矿区建造抢气的农民即可，剩下的就靠矿螺吧！说实话这点真的很不公平，在高水平对抗中，因为扩张的需要，通常神族和虫族的农民数量都是矿区的数量 乘上 20（投入大量经济不说，还要占掉很多人口），而人族的乱矿，根本就不需要如此之多的农民，而矿螺的采集速度能很快收回基地的成本，所以即使被对手掳掉一片矿区，人族很快又能通过飘基地的方式再次偷矿得手。行星堡垒+飞弹炮台的分矿扩张还能让对手小股部队空投骚扰无功而返，倘若大军进发在正面就将露出破绽。



野猫圣斗士小贴士 有钱的玩家直接用行星堡垒堵分矿区斜坡的路都可以，就像虫族3基地的概念一样。我和杰哥有一次2V2和一对韩国玩家在暮光堡垒的战斗中，由于我是以小狗+飞龙+寄生王虫，杰哥是蟑螂+刺蛇的组合来对付双人，他们直接在主基地的路口处放下两座行星堡垒和大量的坦克群加维京，野猫和杰哥绝对优势的兵力就怎么也冲不进去，狗群一到面前就被AOE变成血水，就连蟑螂和刺蛇也经不起这样的防御圈。正是因为这场战斗，让野猫想到了发明行星堡垒流。



最终人族可以凭借圈地得到的巨大经济优势耗死神族

战斗后期，当人族的资金溢出，人口将满的时候，当然就是疯狂的建造造兵建筑与基地，前线分层次堆上数个行星堡垒，简直就让神族要打消从地面突围的念头了。在野猫看来，行星堡垒的投入真的大大高于神族150的加农炮台，人族有坦克对付加农炮，放眼望去神族之中却少有能吃掉行星堡垒的单位，呜呼！暴雪总裁的儿子果然是玩人族的。

野猫终极圣斗士小贴士 最后，在这里野猫又要再次提及渡鸦的重要性了，在人族铁桶阵的防御面前尤其是行星堡垒封锁之后，神族在同等经济状况下想要单纯依靠兵力来突破防守是绝对不可能的。野猫在BN上面实验的时候发现，有些神族高手会用哨兵制造幻影分身，尤其是制造如巨像不朽者这类血牛来充当第一波冲锋时候的炮灰，或是夹在部队内保护自己真正的主力。这个时候反隐的渡鸦就可以看出哪些是幻像，哪些是真身，如此一来人族玩家就可以控制部队的攻击点。

单飞机场挂实验室，速出渡鸦加维京是很多高手用来扫清基地周围神族隐身小叮当的高端技巧。人族神族都可以封路，人族的雷达扫地图的情报让其在侦查上基本没有任何投入，神族同样隐身的小叮当看似无本，但是如果被人族玩家针对性地以渡鸦反隐再加维京点杀的话，那神族将在情报战中落于人族的下风，经过野猫测试，这样的反小叮当操作几乎无解。







中期要小心对手的偷袭战术



第三矿选择飞岛矿之后用矿螺抢钱可以让人族经济瞬间飞跃



矿螺抢金矿的效率更是惊人



作者：小杰 编辑：samtown 美编：哈秋

三大种族 空投偷袭骚扰战术

不管是新手还是高手，在对战中想要以正面取得胜利是非常难的除非依靠绝对性优势，否则需要通过一些手段达到比赛的胜利，偷袭和骚扰也是必要的一些手段，运用的好的话可以在对手占具优势的情况下反败为胜。作为新手的你来说偷袭和骚扰是必须要学会的一种战术。

人族MM流加运输机 空投战术

人族在《星际2》中已经是战术体系非常成熟的种族，MM流、MMG流、机械化部队，但是这次不会讨论这个战术重点放在骚扰和偷袭方面，人族的空投是其他种族中最犀利的，首先运输机这个单位就会加血，而且初期成型早，一旦出现多线的空投或者说只要你空投了对方，对方就没有理由不防守，当然对方也可以选择换家，不过以人族的建筑单位可以飞行的特点来说，换家等于亏损，说不定人族就在哪个岛上舒舒服服的运作，然后再集结一波把你唯一主力吃掉，那时你哭都来不及。





承载着8个机枪兵4个掠夺者的运输机悄悄地溜进对方的基地

对方没有救援直接攻击基地

在初期人族的建筑方面的顺序是供给站（人口）、兵营、气矿然后等兵营好之后出轨道指挥部和飞机场，接着升级兵营的科技实验室（升级掠夺者的减速技能），升级好之后再补个兵营，兵营好了之后升级附属建筑反应堆，让飞机场和兵营的位置互换，使得飞机场同时生产2架运输机，此时是人族空投的最佳时机。

首先空投讲究一个隐蔽性，不能让别人发现自己的意图，其次就是需要空投在别人的矿堆中放下，最后要注意逃跑的路线不能让对方阻击掉，保留了空投的兵力使得下次能够继续的进行骚扰，空投的精髓在于别人兵多但不得不回救的情况下，这招不管是前期处于优势或者是劣势的情况下都可以使用，不但实用而且效果好。



兵营越多兵越多



1部曲棱镜可以装载2个狂热者和2个追猎者

神族曲棱镜 传送流战术

自从神族被削弱了很多遍之后，我相信神族玩家是不会气馁的，对于神族的热爱的火是永不灭的，这里我推荐大家使用的这招是通过曲棱镜变成拥有水晶塔效果的单位进行传送兵种的战术，这使得神族的兵营传送技能可以无束缚性的展开。

先说一下现在神族很实用性的一套打法，初期兵营+控制核心然后升级传送技能，家中补3个兵营进行rush的战术，这个时间点是神族最强势的一波，不过我们这次要对这套战术进行改良，使得神族也具有空投骚扰的可能性，需要加入曲棱镜这个单位，曲棱镜需要机械制造所才能建造，然后出曲棱镜装上4个单位（狂徒或者追猎者都算是占1格的运输空间），飞行到对方家中，利用3兵营传送出1狂徒2追猎者，一共是7个单位，然后在矿区展开骚扰，但是这套打法具有针对性，针对对方不在家中或者对方出高科技兵种之时，不过兵力远胜于对方的话这招也能够直接把对方带走。

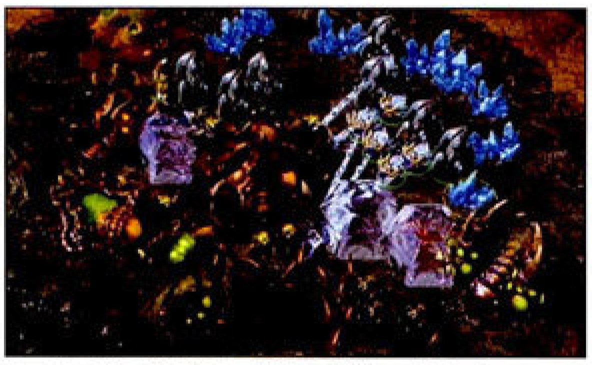


利用1个狂热者前期堵路口



利用传送技能在曲棱镜的效果中传送单位

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



▲ 利用哨兵的立场完美限制住回救的兵



▲ 制造曲棱镜的机械研究所



▲ 制造3兵营随时准备传送兵种单位

虫族洞穴 偷袭战术

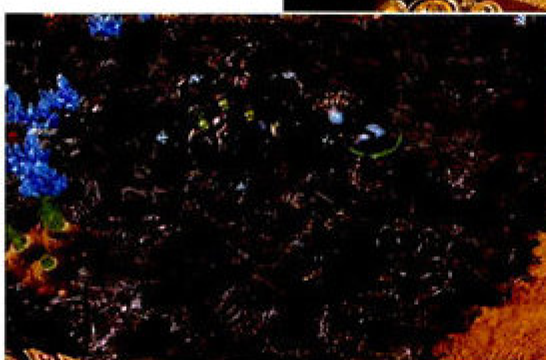
我个人觉得虫族不仅仅是在初期的快攻还是中期的暴兵可以使对方感到压力，在骚扰中还可以利用一种我个人非常喜欢的建筑坑道网络建筑，用途是利用坑道直接传送兵力，后期在双方僵持阶段的时候可以采取此战术来打破场上僵持的局面，这招攻的速度快，守得速度也快，一来二去敌方会被你骚扰的很惨，坑道网络建筑不需要虫毯就可以放置（但必须要有自己的视野），你可以多点投放然后多点攻击，就算对方是高手也吃不消你这招。

首先虫洞偷袭先做好准备工作，看看对方是否来进攻你的家里还是准备开分矿的经济打法，当然偷袭是要做好防守的偷袭要不然就等于换家，对方如果是开分矿经济打法或者刚准备打你家时可以使用这种战术，其次放下建筑坑道网络建筑需要放在隐蔽地点（没有对方建筑的地方）最后需要几个假使来应对对方的反应，假使A：对方没有发现的话直接可以把农民杀光再把主基地A掉，对方没有来的话有可能对方是来你家和你对拼一波，这个时候可以回防但是你要确定你回防的兵肯定能够吃掉对方的兵，然后再采取回防。假使B对方回救的话可以采取多点投坑道网络建筑在对方分矿的附近进行骚扰，使对方处于救也不是不救也不是的尴尬境地，逼迫对方和你交战。

虫洞是出奇制胜的战术，如果被对方发现2-3个兵就可以轻松清除掉，而且需要的气相当多，所以这招需要你掌握好对方出击的时间点，方能一击即中。



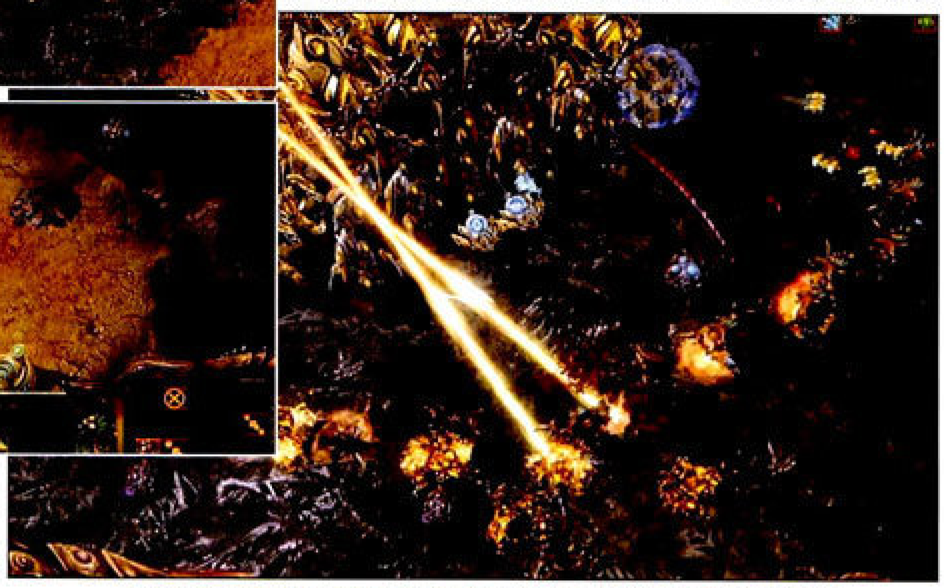
▲ 利用地刺的防守顺利的开出分矿



▲ 利用虫洞的偷袭



▲ 利用宿主的视野放下虫洞



▲ 被虫族骚扰到崩溃的神族利用混合型兵种展开全面反扑



个人特别推荐战术

NO.1 人族速空投雷神

NO.2 神族空投闪电兵杀农民

NO.3 虫族虫洞偷袭

神族可以利用上上下下的操作来保护闪电兵，虫族对抗虫族使用虫洞时可以带农民过去造地堡，雷神投在失落神庙分矿处的高地可以攻击到对方分基地。

实战总结 特别推荐

可以看出这些战术的共同点在于空投，虽然每个种族都有运输机但是不一定是围绕运输机而展开的空投战术，而是使用的一种特殊的技能或者是建筑实施的空投，空投的意义被无限的扩展了像神族就使用运输机空投之后变成拥有水晶塔效果的单位进行传送，可以说是移动的传送站，虫族虽然没有看到空投的影子但是其意义和空投没多大差别只是利用宿主的空投太过于简单，使用虫洞既可攻又可防守还可以骚扰，灵活性相当高，要用好这招需要双线操作而且需要良好的场上判断能力（如果你能练成的话你就是高手了），我非常看好这套战术能够在职业选手中表现出来，人族的空投战术成型早且实用新手很容易上手，操作不失误的情况下可以完胜对手。空投这仅仅只是开始，接下来还要围绕空投而展开骚扰于反骚扰，这些就要考验你的临场发挥的能力还有平时积累的经验。



星际娱乐站 GAME Show 十大游戏模仿秀

《星际争霸2：自由之翼》目前已经关闭了测试，暴雪正在进行软硬件的升级，准备即将到来的正版游戏发布日。在玩家无法进行游戏的时刻，大叔给大家带来了无所不能的地图编辑器，他究竟有多神奇呢？废话少说，下面进入我们的欢乐游戏模仿秀节目！

星际魂斗罗

仿版



原版



模仿原型：魂斗罗
游戏类型：横版射击

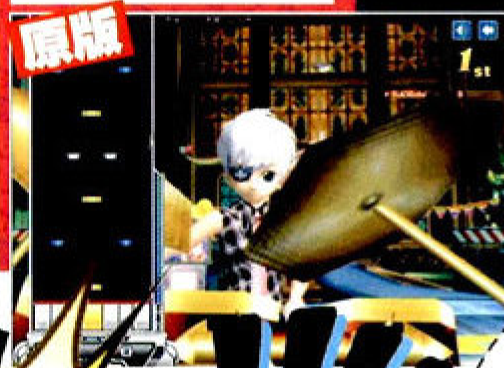
这次制作出来的游戏比大叔上次在栏目中推荐给大家的《山寨星际魂斗罗》更逼真，与正统魂斗罗简直不相上下。横版过关的界面，有各种子弹可选，能跳能跑三条命，还能坐进坦克和飞机里战斗！可玩性赶上《合金弹头》了……就是不知道有没有"上上下下左右左右BABA"的秘技设定……

星乐团

仿版



原版



模仿原型：劲乐团
游戏类型：音乐模拟

知道星际2地图编辑器居然还能这么玩，我差点没晕倒！游戏的音乐节奏与按键设定配合得天衣无缝，键位也和《劲乐团》一模一样，难道说系统里自带这种节拍辨识器的软件？你可以选择任何一首星际背景音乐进行按键游戏，也可以载入你喜欢的音乐，如果在画面修饰上做得很好一些，摆上星际原画做背景，那绝对可以以假乱真哦！

星际风神

仿版



原版



模仿原型：东方风神录
游戏类型：飞行弹幕

咦？这不是贪睡猫每次自虐的时候喜欢玩的游戏吗？在像麻子脸一般的屏幕上寻找一丝空隙来躲避子弹，就好比穿越一场暴风雨而不被淋湿一样，只有蛋疼得厉害或者某方面心智不健全的人才乐于尝试……游戏有3个机体可以选择，流程也很短，就7个弹幕而已，大概3-4分钟就可以通关，当然这是针对贪睡猫而言……

星际霸主

仿版



原版

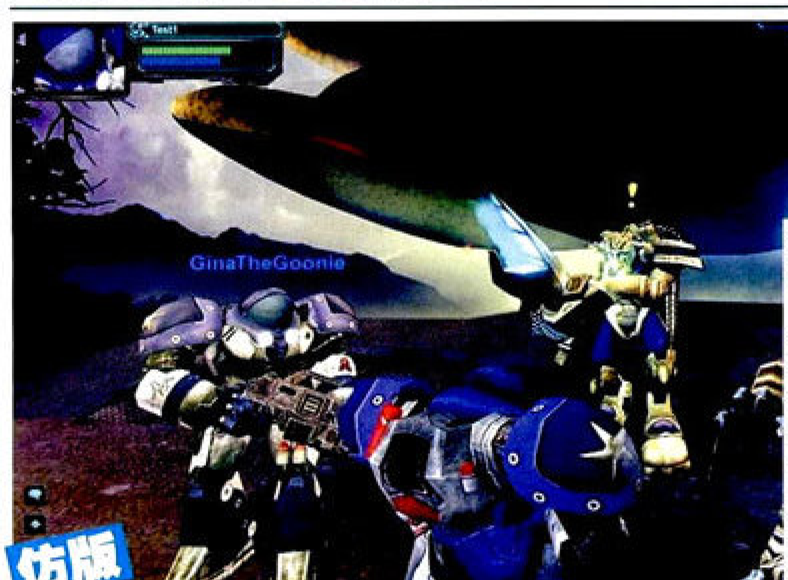


模仿原型：苍穹霸主
游戏类型：卡牌游戏

卡牌游戏是最近的热点，模仿者们自然也不会错过。游戏是通过出牌的形式来掌控即时的对战，每个兵种有固定的出牌资源，而资源是固定比例增加的，你不仅要合理使用兵种，还要计算好敌我出兵的时机，尽量避免在敌人大军压进的时候无兵可派。游戏有点类似《苍穹霸主》，很考验计算能力哦。

星际世界

仿版



原版



模仿原型：魔兽世界
游戏类型：网络游戏

我也觉得暴雪开发《星际世界》是迟早的事情，可没想到这么快就出现在编辑器里了……虽然只是一张技术测试地图，但模仿的程度已经很高了。你不仅可以通过这张地图来学习平滑WASD键盘移动和自定义技能等功能和技法，还可以创建NPC，编辑任务，设置等级、属性等等应有尽有，网游的味道已经很浓了。

星际卡丁车

三大种族赛车部队



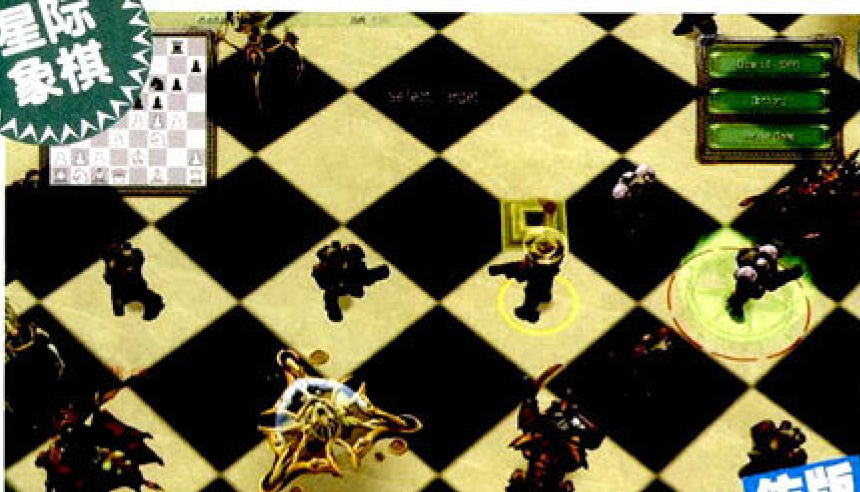
模仿原型：跑跑卡丁车，马里奥赛车
游戏类型：赛车竞技

我们在网络视频里看到的是国外玩家使用编辑器创造的一个赛车主题地图，此地图的出现让玩家们可以在游戏里体验到玩马里奥赛车的感觉（连音乐都是哦！）。而我们可以下载的只是一张测试地图，玩家控制一辆由三大种族合体而成的卡丁车在一张小地图上自由竞速。本张地图操作感良好，虽然不如马里奥赛车，但总能和《跑跑卡丁车》一较高低吧！





星际象棋





模仿原型：3D国际象棋
游戏类型：益智棋牌

国家象棋的试玩地图，可惜没有AI。一个人玩的时候是一控二，学习周伯通左右互搏之术吧。在你吃掉某个对手棋子的时候会有战斗动画！据说作者正在做三大种族特别版，可能还会推出可选种族。可对于国际象棋大叔可是苦手，希望之后能出中国象棋、军棋、飞行棋、五子棋……

星际彩京





模仿原型：彩京
游戏类型：空战射击

这可是在去年暴雪嘉年华上展示的编辑器游戏哦！是暴雪官方工作人员自制的，当时画面播放的时候立即引起了全场惊叫！不过该游戏还并未被放出，网上玩家DIY放出的作品内容普遍不够好。看来，暴雪是准备拿这些官方编辑器游戏当成另一种额外收费方式，在正版发行后继续讹诈玩家的腰包了。

科技大战野性





模仿原型：植物大战僵尸
游戏类型：FLASH小游戏

《科技大战野性》是网易星际2地图设计大赛参赛者八云紫带来的一张防守型地图，创作灵感来源于网络上异常火爆的单机游戏：《植物大战僵尸》！相对原作而言，这张图在一些方面进行了更为人性化的设定，如新手训练场。此外，作者为地图设置了多达1000个难度选择，而每一个难度之间有微妙的差距，喜欢挑战极限的玩家有福了！

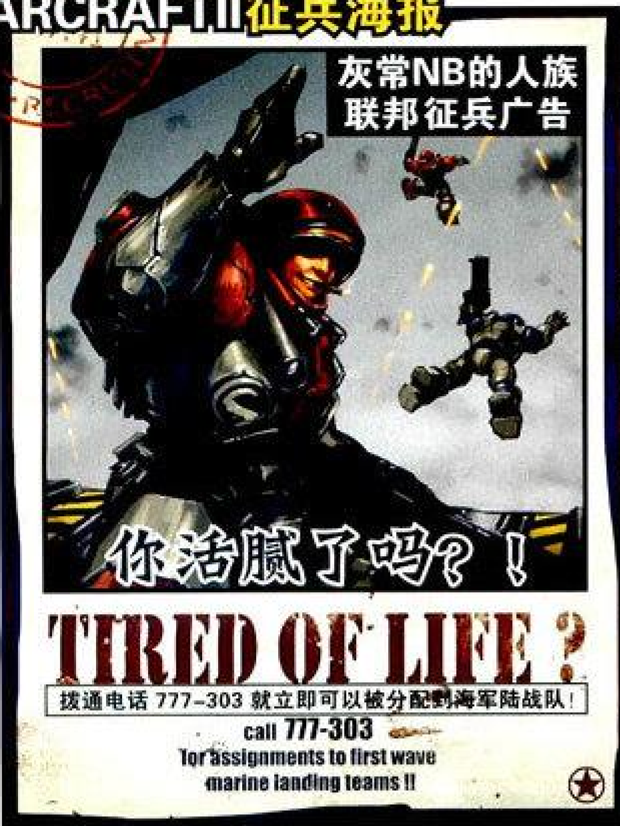
星际信条





模仿原型：刺客信条
游戏类型：动作潜入

这里神族的黑暗圣堂武士扮演的就是刺客信条中的游戏主角啦！你可以控制他潜入人类的兵营要塞完成任务，并挑战多名首领。游戏支持键盘移动，鼠标控制视角等操作，左键攻击，右键召唤，是细节制作水准相当高的单人动作潜入类游戏，推荐尝试。





海报鉴赏之

自治联盟征兵活动！

近日官方在官网上举办了盛大的游戏虚拟征兵活动！并发放了入伍测验题和大量海报！玩家可以到官网（www.starcraft2.com）上测试自己适合怎样的人类兵种，随着参与入伍测验活动玩家数的增多，暴雪还将会“解锁”许多精彩内容哦！下面我们就一起来鉴赏一下这些非常有趣的征兵海报吧







↑这里用红叉把tho的单词划去，意思立即变成了，想要蒙混过关，找汉森医生……

➡ 干净、耐用、没有空气制动、没有车速表（纯爷们坐骑！）

还拥有吉姆雷诺的榴弹发射器功能

只售65000元，量大价优，现金支付免费送蜘蛛地雷（拉皮条专用！）。

联系电话：2625559650

联系人：Sucka





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



刀锋女皇

Sarah Kerrigan 萨拉·凯瑞甘

作为一个被阿克图拉斯·孟斯克从联邦手中救出来的幽灵，萨拉·凯瑞甘加入了克哈之子（the Sons of Korhal）反抗组织。在表现出足够的勇气和成功运用各种战术后，她成为了孟斯克的重要助手。在安提加主星的革命中，凯瑞甘和雷诺（对她有着深切的同情，或者更深的感情）成功地消灭了当地联邦的主要力量，解放了殖民地。但是随着局势的变化，一种叫做异虫的外星生物入侵了这个星球。孟斯克企图利用这种局势，他命令凯瑞甘将幽能发射器（从联邦偷来的一种可以指引星球间异虫的装置）放置在联邦基地。异虫蜂拥而至，荡平了联邦军队，凯瑞甘离开的同时看着由她引起的这场屠杀，对自己充满了厌恶感。

克哈之子的下一个目标是进攻联邦首都塔索尼斯（Tarsonis）。在击败了联邦军队后，孟斯克却下令在塔索尼斯上安置幽能发射器。于是无数的异虫到达了这个星球，为了消灭这场虫灾，神族星灵开始介入了。眼看着局势要发生转折，孟斯克交给了凯瑞甘一个自杀式的任务——保护异虫的蜂巢不被星灵攻击，最终她完成了这个任务。但是，在请求紧急撤退之后，凯瑞甘却发现自己已经被孟斯克丢弃在了这个星球上。也许孟斯克了解并利用了凯瑞甘的力量后，认为她将会是他今后计划中的巨大威胁。事后，愤怒的雷诺和他的部队脱离了克哈之子。

凯瑞甘被异虫捕获后，包在一个保护茧内被运送到了虫族母星查尔。在茧中如同梦魇般的日子里，凯瑞甘慢慢进化成了异虫的强大武器——刀锋女皇。她利用心电感应向雷诺求救。不幸的是，雷诺的动作太慢了。刀锋女皇已经破茧而出。刀锋女皇冰冷地凝视着她的“救星”。她再也不是曾经那个红发少女了：她的身体已经发生了显著的变化：有着保护壳一样斑驳的皮肤，如同群蛇般的头发，还有一对骨翼（用作格斗武器）。只有她人类的体型、相貌、说话的能力、人类的智慧、心灵能力和以往的记忆留存了下来。因为雷诺并没有对她造成什么威胁，她让他安然无恙的离开了。

现在凯瑞甘服从于主宰，她可以表达自己的想法，但是她的思想像其他异虫奴仆一样被牢牢的控制着——主宰相信她勇武的精神可以给整个虫群做出表率。在她得到新生后不久，刀锋女皇要求让她潜入一艘人类的科学船，去进一步探明人类训练幽灵的秘密。随后，凯瑞甘又习得了很多技能，例如心灵风暴，并且她还能够在查尔星上感应到星灵的存在。她感应到了塔萨达（Tassadar）的所在并去追杀他，但这只是塔萨达为了将她的注意力从星灵的黑暗圣堂武士泽拉图（Zeratul）身上引开而设定的一个计谋。结果，泽拉图刺杀了一个名为扎兹（Zasz）的脑虫。但是当泽拉图的幽能刀刺伤到扎兹时，主宰通过这次接触感应到了星灵的母星艾尔（Aiur）星的位置，然后遣送异虫的主力部队入侵了艾尔星。凯瑞甘则留在了查尔星上来对付剩余的星灵和雷诺的部队。在入侵艾尔星期间，主宰被杀死了，凯瑞甘开始获得大部分异虫部队的控制权，并且策划着一场针对塔索尼斯事件的复仇。

在母巢争霸中，刀锋女皇已经控制了异虫的大半部分力量。达格斯（Daggoth）和其他的脑虫，看到自己正在失去对虫群的控制，便合体组成了一个新生主宰。凯瑞甘来到了遥远的黑暗圣堂武士的家园沙库拉斯（Shakuras）星，通过感染，控制了黑暗圣堂武士的女领袖拉萨加尔（Raszagal），凯瑞甘操纵着她，声称她没有被主宰控制，然后提议组成一个联盟来猎杀她在虫群中的竞争对手。最后，所有拒绝接受凯瑞甘领导的脑虫都被干掉了。但是泽拉图无论如何都不能信任她，并拒绝刺杀新生主宰。

凯瑞甘还要利用刚加入战场的地球联邦军控制新生主宰的计划来铲除所有竞争对手，她游说孟斯克，雷诺和星灵的芬尼克斯（Fenix）组成了一个联盟。凯瑞甘在地球联邦军的内部还留有一个名为萨马尔·杜兰（Samir Duran）的卧底，他也同时在从内部破坏地球联邦军。在克哈星的一场胜利之后，刀锋女皇背叛了她的盟友——当他们正在休整的时候，她攻击了盟友的军队，并杀害了芬尼克斯和孟斯克的大将。

之后不久，凯瑞甘在沙库拉斯星“抓获”了拉萨加尔，并要挟泽拉图——如果他不去刺杀新生主宰，他将再也不会见到他的领袖。在这两难之间挣扎了许久之后，泽拉图最终还是同凯瑞甘刺杀了新生主宰和剩下的脑虫。不幸的是，凯瑞甘已经完全控制了拉萨加尔，这个黑暗圣堂武士的领袖自己拒绝同泽拉图离开。泽拉图于是将她囚禁在一个监牢中，希望能够医治好她。不久，凯瑞甘带着她的部队打破黑暗圣堂武士的防御，与泽拉图在监牢前相遇了。在看到泽拉图绝望的杀掉领袖之后，凯瑞甘将泽拉图放走了，她要看着他在悲痛和自责中纠结。

在母巢之战的最后，刀锋女皇面对的是攻向查尔星的地球联邦军，神族舰队和孟斯克的部队所组成的最终复仇势力。结果又一次，凯瑞甘所领导的异虫完全扫平了所有的敌人，这使得她成为了这个星系中最强大的领导者，她的仇恨，她的恐怖，为虫族这个种族在战争中取得了优势。

关于刀锋女皇萨拉·凯瑞甘的故事，你最好的了解方式就是阅读《利伯蒂的远征》和《刀锋女皇》这两本小说，前者主要讲述了凯瑞甘在成为虫后之前为反抗人类联邦而战斗的经过；而后者讲述的就是她成为刀锋女皇后的复仇之路。在母巢之战结束后，凯瑞甘回到了查尔行星并开始寻找萨尔纳加的远古力量来让自己更强大。她将在《星际争霸2》的游戏中扮演怎样的角色呢？我们将拭目以待。



下克上！INFI上演完美女王虐杀托塔李天王SHOW！！

INFI当初夺得09年WCG冠军的时候，野猫怎么都觉得AVFLY多少有点放水的嫌疑，不曾想近一年以来塔魔的状态一路飙升，虽然没有斩获多少好的名次，但是在对阵各路高手时塔魔已经不需要再靠塔来取胜了，多样性的战术组合配上逐渐成熟的临场发挥，塔魔的REP再也不需要靠REPLAYS.NET的关系打上皇冠了（笑），像这场塔魔下尅上用第二副族搞定WE老大哥SKY的战斗，就让野猫看了大呼过瘾。

战报简介

交战赛事： IEF2010

交战地图： EchoIsles

交战双方： WE.Pepsi.Sky　WE.Pepsi.Infi



WE.Pepsi.Sky

人类，地图右侧。最近很多比赛中人皇的状态当真是让那些支持他的盖饭们不禁唏嘘，随着魔兽平衡性补丁进入彻底的沉寂期，人皇的战术也再没有过更新，作为世界第一人族，人皇的战术自然也是各路诸侯拼命研究的对象，如此不进则退的局面使得人皇目前的战斗完全就是看他当时的发挥，外加和对手比谁失误的少了。

VS



WE.Pepsi.Infi

暗夜，地图左侧。从来没有想到塔魔的副族NE能和三蛋耍得一样好，这场比赛的血腥和邪恶程度简直就和三蛋是一个恶魔级的。纵观全场，野猫觉得INFI在此地图上的NE VS HUM必然是反复修炼过的，尤其是对SKY会以山丘来应对这一点和余下来的战斗进程，INFI几乎猜到了老大哥的每一个动作，这让超针对女王流的山丘流反而被超超针对了。

It's Showtime!!!

像是猜到INFI会女王开局的一样，人皇祭坛内闪耀的正是山丘的头像，如今的人族选手都有一个共识：打SOLO型的他族英雄必然山丘！毕竟作为远祖英雄杀手，山丘的单挑实力一直不容小觑，晕锤+重击的DOUBLE STUN常常能让那些当家红棍打女天后们一不小心命丧黄泉。既然说了SKY猜中了NE女王开局，那么INFI的开局当然是要让守望者速三，另一边的山丘凭借着民兵DPS上的优势，领先守望者好久解决了雇佣兵营地，并在晚上第一时间抢得了EI首发的NIKE跑鞋一双。被抢了现售版的女王自然要好好教训一下短腿的矮子，HP吃亏的山丘硬是顶着女王的攻击双线操作民兵拿下了分矿的野怪，提前一步来到了LV3（紧接着当然是一记LV2的飞锤），这一突如其来的变化让女王立刻从狩猎者的立场转变成了猎物。山丘趁女王落荒而逃之际展现了漂亮的杀人操作，一记飞锤打晕黄皮步兵上去补刀KO，自己追晕射手MM并顺利推倒——前期山丘不输于任何SOLO英雄的彪悍实力让野猫看得热血沸腾。



▲ 谁先LV3谁就在PK中占优

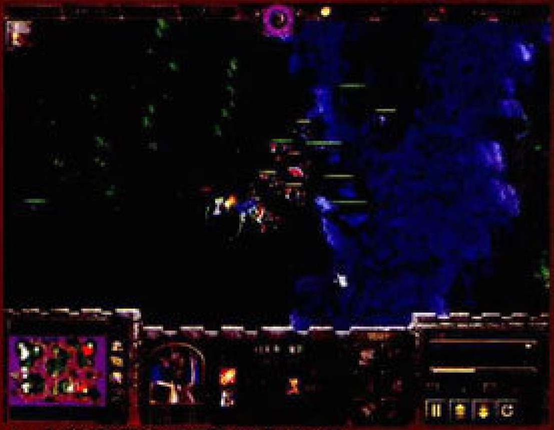


▲ 大小通吃一个都别想走

得了便宜的山丘没有选择回撤休整，为了阻止暗夜必然的扩张也为了保护自己的分矿能顺利霸矿，半血的山丘带着部队在前线和补充完井水的女王再次扭打在一块，这场战斗显然就是送炮灰拖对手经济的自杀式骚扰。虽然人族损失惨重，但还是足足拉开了分矿3分钟的采集时间，让人皇在获得了英雄优势之后再次经济上取得了领先。双方在进入8分钟之后，人族中前期疲弱的致命伤再次延缓了人皇发展的脚步，INFI靠着优势的兵力构成采取越过半场高压MF的操作，很快便追回了等级，高等级的女王就意味着对人类杂兵和矿区农民的快速虐杀能力和对低级英雄单方面的碾压——SKY刚出生的血法就差点连山丘的面都没见着，死在补给商店的门口。



▲ 就算冒着生命危险也要拖延暗夜的扩张



▲ 人族前期的弱势显露无遗



▲ 被压过半场的人族只能偷偷MF



▲ 如果不是手快买下一血瓶，血法就要贡献FIRST BLOOD了

第三个4分钟的时候，双方的战术逐渐明晰：INFI的部队果然没有选择MOON那样的女猎手加弩车强压人族分矿的配置，而选择了保险的熊鹿流；SKY那边直接跳过人族贫弱的中前期部队，直跳三级基地量产狮鹫+龙鹰+小炮对阵熊鹿，英雄配置上似乎想以血法虚无+山丘飞锤的秒杀组合对付打女。EI地图很小，在捏光了所有土著之后，两人不约而同地在15分钟发动了攻击，凑巧的是INFI杀向SKY主基地的主力部队看到了5个拿着锄头的民兵之后就明白了人族已经向自己的分基地发动攻击，在顺手解决了这5个倒霉鬼之后暗夜大军立刻回防。暗夜在部队配置上被人族针对，于是INFI就让全军以攻击人族双英雄为主，熊德高攻直拍山丘女王毒球乱砍血法，纵使几乎全军覆灭也真的把人族双英雄都打成了死血，原本还想扩大战果的山丘看到女王回头喝了口井水并买好了补给品，就想撤退——这时候SKY犯下了全场最严重的失误，而这个失误可以说是决定比赛胜负手的失误！有回城卷轴的双红学人族英雄没有第一时间回城，而是想要徒步撤退回基地，就这不舍得350G的举动，让INFI抓住了机会，女王一个闪烁就追上了血法山丘还来不及飞锤出手，女王的刀阵已让血法力扑当场，不吸取教训的山丘还想靠着晕眩时间走路回家，于是就被女王在此闪烁刀阵来了个DOUBLE KILL！！！



▲ 山丘用避难权杖救下了血法



▲ 从人皇调动民兵就猜出了对手准备一波流。



▲ 此时其实人族占了绝对的优势



▲ DOUBLE KILL！！！

双英雄大战双双阵亡不说，还直接送女王到了LV6，在人族等待英雄复活休整的时间内，可以说就是女王+复仇天神的人族分矿屠戮农民十八大酷刑展示时间。单靠杀农民女王就再次从LV6升级到了LV7，人族买活的山丘也拿会闪烁的女王可无敌的复仇之魂没有丝毫办法，SKY只能控制空军前往暗夜分矿骚扰，但同样经济不落后的INFI已经双BW量产角鹰了，人族虽然靠着半自杀式的骚扰让女王姑且放弃了对自己分矿的屠杀，但主力空军的损失也非常的惨重——还让女王达到了LV8，也就是说因为SKY不肯用那350G，白送了女王三级不说，还在兵力、经济和英雄方面全面落后。期间，SKY似乎还想让空军再牵制一下暗夜好让自己喘一口气来量产部队，但闪烁女王毒镖刀阵加角鹰的追杀，这让人族最后的一点空军都送给女王用来练习怎么杀鸡了。女王在通过杀鸡打怪升到了LV9之后似乎厌倦了这场比赛，带领80人口部队对人族40人口的部队发动了最后的总攻，SKY此时再加入的菜鸟帕拉丁完全就没办法给力呀，女王唰唰两轮技能放完之后再磕下一蓝瓶的，放眼望去人族就剩下残血山丘一人耳，SKY除了打出GG之外，估计就只能懊悔前面那节约下来的350G了。



▲ 绿瓶魔免是INFI的操作大亮点

战报总结

在节约回城之前，场面上人皇明显占优，主力部队多数存活，英雄在那场战斗中也赚了不少暗夜单位的经验。只要人皇乖乖的回家休整2分钟，又可以发动一波和暗夜对换部队的攻击，说不定就可以一波流直接拍死暗夜的分矿了。但就这种让人看上去不可思议的失误一下子葬送了大好局势，INFI自然就如同当初WCG总决赛那样笑纳了对手的大礼。LV6的打女本来就是神一般的屠农存在，加上随后人皇为了保分矿而做出的一连串自杀式骚扰，这更拉大了两边英雄之间的差距。有一个细节，到了LV6之后INFI为了快速屠杀人族矿区，让女王前往商店购买了洗点书，把技能洗成了2级闪烁3级刀阵1级复仇天神，但随后人皇连送三级经验，让女王回过头就把毒镖也给点满了。在两大杀技面前，让人族首先无法在决战中依靠单位击退暗夜，然后INFI的绿瓶魔免也让SKY原本虚无加飞锤的秒杀计划泡汤，两边都没有办法击退暗夜，那自然就只有GG了。说实话INFI的女王流断然没有MOON和SOJU那么犀利，但是把握战局的能力却有着塔魔独有的敏锐度，这或许也是INFI在和众多高手僵持阶段总能逆转胜出的原因吧！



战锤40K DOW2 混沌崛起联机对战种族小解析之 Space Marine 篇（上）

在6月下的杂志中，我们为大家带来了《战锤40K：战争黎明2 混沌崛起（Warhammer 40,000 Dawn of War 2 Chaos Rising）》（以下简称DOW2）中星际陆战队（以下简称SM）兵种详解的前半篇，而在本期我们将为大家继续介绍SM剩下来的兵种。

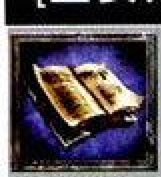
智库馆长（Librarian）

作为DOW1里的二本法力型英雄，他曾经使用着强力的精神能力打击敌人，驱逐恶魔并保护自己部队免遭敌人精神能力攻击。当Relic宣布DOW2CR智库馆长的回归时，玩家都认为这将是SM的第4个英雄单位。但是当游戏正式发布的时候，玩家才发现曾经的二本英雄沦落为了二本兵种，而且同时只能有一个单位在场。在这里我不得不吐槽一下Relic的设定，技术军士和药剂师这些战棋里只能算是精英部队的可选配件变成了英雄单位，而可以独立做HQ（指挥单位，场上队长）的智库却成了配角。

智库自从CR加入以来，一直是Space Marine出镜率最高的角色，基本上打到二本之后，都能看到智库的影子。智库本身就有很高的生命值，强大的肉搏能力，同时还拥有非常不错的支援技能，填补了SM缺乏肉搏角色的空缺。智库和无畏一样，每次成功杀死一名敌方步兵都能产生激励效果，即增加附近我方及友军士兵5%的伤害输出和压制抗性，持续时间15秒，不可叠加。



[重要升级项目]


时光圣殿

升级后获得“时间通道（Veil of Time）”技能，并增加智库100HP。

“时间通道”技能效果：目标速度+3，同时取消架设武器的架设时间。

这是一个非常非常牛叉的技能，只要智库馆长还活着，就能保证一个单位永远加持有这个技能，重爆矢枪小队能轻松放敌人风筝，离子炮小队各种HIT AND RUN，就连慢如蜗牛的终结者也可以跑得比兔子还快。


灵能桂冠

升级后获得“士兵之门（Gate of Infinity）”技能，并增加智库100HP。

使用“士兵之门”技能可以将一队士兵直接传送到智库馆长身边，不管是从前线撤退重伤的高等级单位，还是从基地里面召唤部队支援，都是非常实用的技能，不过一般都会留着技能撤退太靠前的ASM和终结者等贵重单位。

无畏（Dreadnought）



无畏是SM长年的候补选手，出场机会并不多，因为造价实在太贵，有这个钱大家更愿意用来升级三本召唤终结者。但是无畏作为一个“步行机甲（Walker）”单位在数值上是十分优秀的，拥有非常高的生命，强大的攻击力，以及多重武器的灵活换装，能够良好的适应各种战场环境，配合英雄“技术军士”的修理能力可以说是非常的耐打实用。

步行机甲单位一般都用来强行突破对方的阵地，但是一般SM选手都喜欢用ASM来进行突击，并且ASM的HP也在无畏之上。实际上无畏在进行防守的时候也有不错的表现：首先无畏能给步兵提供重掩蔽；其次无畏每次杀掉敌人，都会给半径40的友军带来15秒增加5%伤害和10%压制抗性的激励光环；最后无畏的升级突击炮后获得的扫射技能也能很好的阻止对方的冲锋。

但是为什么还是很少人有人出无畏呢？因为突击炮终结者更加优秀，而支援阵地的话，运兵车也非常有效。不过无畏毕竟是SM的精神象征，很多“技术军士”还是喜欢召唤无畏老兵来进行清场。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

[重要升级项目]


突击炮

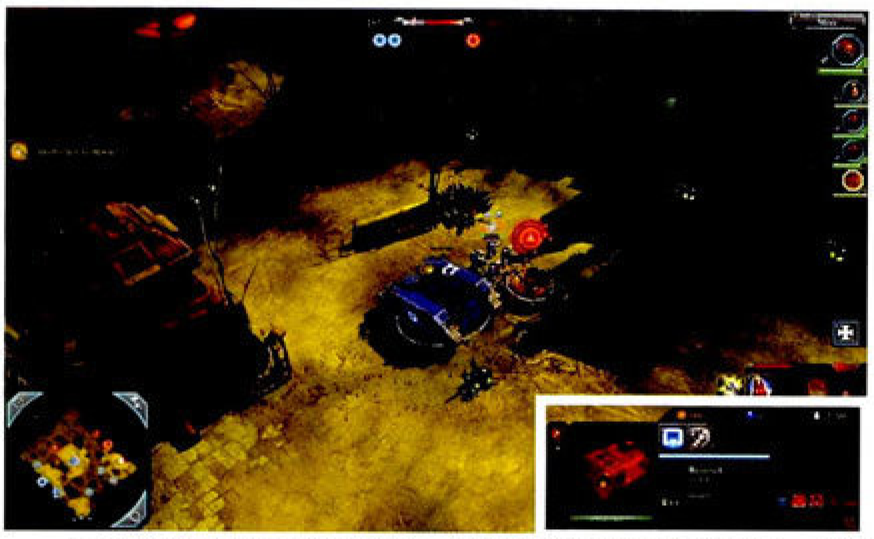
升级后获得“突击炮弹幕（Assault Cannon Barrage）”技能，但是同时将大幅降低肉搏伤害并失去“粉碎打击（Smash）”。

无畏突击炮虽然伤害不如终结者，但是发射频率更高，对付一本和二本步兵单位绰绰有余。“突击炮弹幕”是非常强力的攻击技能，对于大群的步兵几乎是毁灭性打击。无畏会来回扫射前方扇形的区域，施展的时候瞄准对方步兵稍微往后一点的位置能获得更好的效果。距离越近火力越密集，杀伤也就越高，对付敌人大群冲锋的士兵尤为有效。另外因为射程很长，如果能偷到对方家门口扫射一次，对对方将是毁灭性打击。


多管热熔枪

装备热熔炮之后，无畏同样失去肉搏技能，并且肉搏攻击力下降，但是获得了一个强力的近战反甲武器。这个武器一般都是和对方步行机甲硬碰的时候才会换装，可以轻松拆毁对方步行机甲，但是对上对方坦克就因为无畏的腿短而力不从心了。另外热熔炮对重型步兵单位也有很不错的效果。

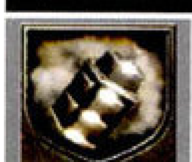
豪猪（Razorback）



如果说无畏是候补队员的话，豪猪就是万年板凳队员了，只有1v1偶尔能看到豪猪的踪影，2v2、3v3中很难轮到他出场，毕竟血量太少，很容易被各种反甲摧毁，甚至一般的集中火力都能轻易敲爆豪猪那脆弱的装甲。

不过豪猪装甲车拥有不错的对步兵输出能力，并且还能运载和前线补充损失的兵员，大大提高了SM的机动性，同时也能很好的压制敌人的步兵。如果你在一本阶段成果压制并控制电站资源的话，二本出个豪猪可以非常有效的压制对方到处拔点的步兵单位。

[重要升级项目]


烟幕弹发射器

给烟幕弹里面的目标提供掩蔽，混乱的战场上很少有机会用，不过如果遇到对手的重武器小队试图拔点或者豪猪没操作好遇到反甲单位，也算是聊胜于无的技能。

掠食者（Predator）



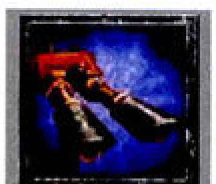
掠食者坦克是非常强大的火力平台，具有非常好的不间断火力输出能力，边退边打能给对方造成很高的伤害。但是掠食者本身体积很大，很容易被对方步兵堵住而被反甲打爆，所以一般都会在自己的步兵后面做火力输出，在宽阔的地形和侦察兵配合非常有效，其本身并不适合做突击力量。配合“技术军士”的修理技能能非常有效的杀伤敌人。



[重要升级项目]

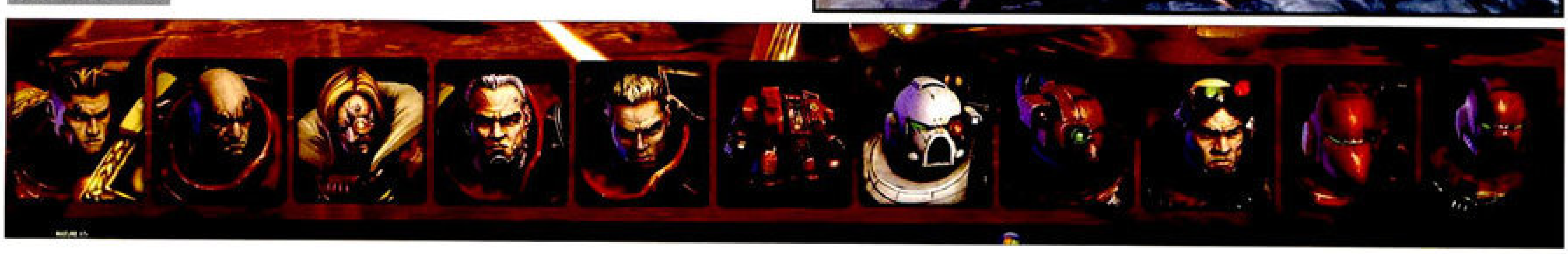

装甲强化

强化掠食者坦克的装甲，增加200HP。和豪猪运兵车一样的升级项目，坦克毕竟是集中火力的目标，增加200HP能增加不少生存力。而豪猪由于其本身就是薄皮大馅的装甲目标，初始的HP也不高，多增加了这200HP也只不过和掠食者初始状态持平而已。无畏也有类似的升级，能增加300HP上限，但是相对于掠食者和豪猪来说升级价格实在太贵，而且必须三本之后才能升级，对SM脆弱的经济来说绝对是一种压榨。


掠食者激光炮

为掠食者换装一门双联装激光炮，对装甲更加有效的武器，注意充能时间，移动时候命中率较掠食者原配的自动炮高。不过很多时候坦克都在被别人追，自己随意射击总是喜欢对准小兵打，所以如果没有绝对的必要一般都不会升级这个。而掠食者的原配主武器自动炮是一门射速和伤害都很不错的武器，并且对步兵还是范围伤害，对付各种目标都不错。







电竞新闻

战火狂燎、傲雄乍现

第一届霸三国志大战全国赛揭幕赛

最高端的游戏机台，最强大的运营团队，加上一群狂热的三国历史迷观众，激荡起玩家史无前例的劲爆热潮！

男儿热血，2010年度第一届霸三国志大战全国赛傲雄乍现之“反斗乐园揭幕赛”于6月16日下午2点在深圳中心城中心舞台正式开战！ 由华立科技、IGS、世嘉主办，反斗乐园协办的总奖金高达30000元的三国全国赛首场比赛吸引了包括深圳、广州为主的总计38名的各路豪强，汇战反斗乐园中心城中心舞台！



为了迎合近200名玩家的需求，上午从10点开始便设置了玩家试玩的开放现场，现场玩家热情高涨，还没能等到主持人介绍游戏玩法，各类三国迷早已投入了“战斗状态”，场面火爆，华立的工作人员早已忙得不可开交。



正在为即将到来的比赛做准备的玩家

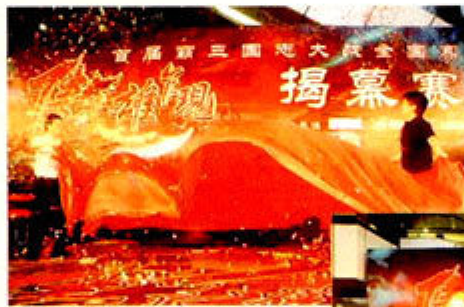


现场工作人员正在紧张的进行着最后的准备工作

而三位神秘嘉宾出现，足以惊动三国武坛！他们分别：名震广东的苍天之月、广东电视邀请赛冠军陈锐以及番禺三国战队队长XXF，而最右边的则是最受玩家欢迎的三国主持人猪割亮（King）先生。



从左到右分别为：苍天之月、陈锐、XXF和King



◀动漫游戏两大巨头华立科技、反斗乐园通力合作，无缝链接，在玩家的欢呼声中，正式揭幕，比赛精彩上演



佛山舞狮队隆重上演，抒发三国情怀，挥洒英雄舞姿，将我们带进一个历史的情境中！▶

两位美女cosplay的登场，足以令每位“三国英雄”们明白为什么何为烽火戏诸侯的一笑，让观众带着无限的遐想……



令刘备痴心不已的甘皇后



智勇双全不输男儿的王异

正式进入选手登场，决战沙场时刻开始！经过简单抽签环节后，64位选手终于忍不住心中的热火，排兵布阵，准备冲刺沙场！



火热朝天的比赛现场，几乎座无虚席

经过三轮激烈的淘汰赛，最终，比赛进入了最白热化的时刻，三名选手将同场竞技争夺本场比赛的冠军席位！最终，君主ID为 狼狼爱小妮 的选手成功击败所有对手，获得本次比赛的冠军，而 君主ID高佬 与 君主ID吴 分别获得亚军与季军的称号。



狼狼爱小妮



高佬



吴

ESWC2010世界总决赛即将开打 谁将问鼎浪漫之都之颠

传统电竞赛事ESWC在沉睡一年之后，将于7月1日在浪漫之都法国巴黎那充满童话色彩的迪斯尼乐园中彻底觉醒。经过多年舆论批评中诞生的以银行担保奖金按时发放的形式，一扫ESWC曾经的狼狈形象，以高昂的姿态宣告着它的回归。届时必将掀起全球电竞新热潮，数以万计的电竞爱好者将享受到一道独特的视觉盛宴。各国预选赛所角逐出的电竞选手，将在迪斯尼瓜分213,500$的高额奖金，为所属国在电竞史增添华丽的一笔。

有电竞国家队之称的中国ESWC 2010国家队也已经出发踏上了前往法国巴黎的征途，在这里我们要祝福他们，喜欢他们能在本次ESWC 2010的比赛中打出我们中国人的士气！

也许我们中国人足球不行，但是我们的电子竞技很行！

本次ESWC 2010中国队出战选手名单：

Ehome.Fly100（War3）
Ehome.Yumiko（War3）
E3.Wulin（War3）
Snowman（FIFA）
Zola（FIFA）
Ehome（Dota）
Fbzero（极品飞车）



三星电子杯WCG2010中国区总决赛开赛通知

WCG2010三星杯中国区各分赛区的比赛已全部结束，中国区总决赛将于7月23日至7月25日在上海光大会展中心进行。WCG2010中国赛区公告如下：

WCG2010中国区总决赛的具体时间和地点如下：
比赛时间：2010.7.23-2010.7.25
比赛地点：上海市徐汇区漕宝路88号上海光大会展中心西馆三楼展厅
Fbzero（极品飞车）



法国大使致电签证处 EHOME三日完成签证

6月23日，中国电竞国家队全队因公签证被拒签的消息犹如晴天霹雳一般让人心碎，一年一度的电子竞技世界杯，中国队又一次将倒在签证的面前？这一天，EHOME俱乐部经理71在微博、锐派等广大电子竞技迷聚集的地方发布了一则寻求帮助的信息，希望能抓住最后的一丝希望。

中国有一句古话是叫皇天不负有心人，被71称作奇迹的事情终于发生了。6月24日下午，71接到了一通来自签证处的电话：“你们拿资料过来面签吧，（法国）大使亲自打过招呼了……”，由于24日下午时间赶不及，EHOME一行人在25日一早将资料递交给了大使馆。经过一个周末的煎熬，终于EHOME首批一行六人的签证在周一顺利通过，周二一早，EHOME全队将领回护照随即奔赴法国，祝愿他们能取得最好的成绩！

一般要办理签证起码得提前5天和大使馆预约，71本人以及EHOME俱乐部都还不知道是哪位好心的电竞爱好者给他们提供了帮助，这里我们也谨代表全国的电子竞技爱好者向这位电竞爱好者致谢。



暴雪韩国宣布《星际争霸2：自由之翼》7月27日公测

日前，暴雪韩国分公司宣布，旗下的《星际争霸2：自由之翼》将从全球上市的7月27日开始进行韩国公测。《星际2》公测是可以在特定时间内免费体验游戏的测试。届时，韩国玩家可打开暴雪韩国战网，用战网账号登陆后，下载《星际2》客户端免费体验游戏。公测结束日期将在此后公布。

对此，暴雪总裁Mike Morhaime表示，热烈欢迎将在公测期间体验《星际2》的韩国玩家，希望玩家们能快乐游戏。《星际2》韩国公测结束后，将为《星际2》玩家提供多种购买方式。同时，为了感谢长久以来支持暴雪的韩服《魔兽世界》玩家，特提供免费玩《星际2》的优惠。

因为星际2将不在韩国和台湾地区发售客户端，而采用线上免费下载客户端，并通过点卡的方式来付费进行游戏，类似于一款网络游戏，因此7月27日游戏正式发售时，韩国台湾地区采用了一个更接近于网络游戏的词汇公测而不是类似于其他地区的发售以示区别。



囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧語 有到火星的乘客，请排队准备检票，航班即将起飞



供职于著名导演乔治·卢卡斯旗下工业光魔电影特效公司的好莱坞特效师Bill George举办了一场科幻秀，名为Sci Fi Airshow，在展览中，Bill George为大家展示了他和他的朋友们多年来为好莱坞制作的各种真实比例的科幻电影飞船道具。游客们将身历其境的近距离接触到曾经只能在科幻电影里才能见到的未来飞行器。想亲身体验驾驶那些电影中才有的飞行器吗，这个秀绝对是你不容错的。







本月最囧 电影道具等级！真实比例完美再现星盟精英战士



我们看过太多的cosplay服装，他们大多是正规且稍显夸张的布衣服饰，或者使用纸板塑料搭建超级战衣。而今次看到的却是一个穿起来足足有两米多高的超级怪物服。这套服装完美复制了微软的经典游戏《光晕（Halo）》里的星盟精英战士，质量堪比电影道具，更牛×的是这件服装可以让人穿着后直立行走并能做出各种动作！







路边社首度爆料：南非世界杯首款音乐游戏发布！



如果你只知道动视公司的经典音乐游戏里《吉他英雄（Guitar Hero）》，那么你就OUT拉！南非世界杯来了之后，世界乐坛的主角就不再是吉他了，而是让人又恨再恨的嗡嗡祖拉（Vuvuzela）！《嗡嗡祖拉英雄（Vuvuzela Hero）》，由玩家你亲自吹响南非世界杯的号角，用嗡嗡祖拉大战那些来自世界各地的足球流氓，让这个游戏来展示你华丽的Vuvuzela技能吧！

以上内容纯属恶搞，如有雷同，必是游戏公司抄袭创意！



导致亿万人沉迷的经典，吃豆人手稿首次披露



岩谷彻与他的吃豆人手稿

吃豆人（Pac-Man）是Namco公司在30年前推出的一款经典街机游戏，当时谁没有料到这么一个看似简单的游戏一经推出就在世界上刮起了吃豆人旋风，这风潮一直持续了30年且将在未来继续，Google纪念吃豆人的页面游戏导致每小时约有200万人同时在线。吃豆人Pac-Man的发明者岩谷彻至今仍旧保留着当初的设计手稿，在近日荷兰举办的Festival of Games游戏大会上岩谷彻首次向大家展示了这些珍藏了30年的珍贵手稿。





日本有痛车，俄罗斯有彩绘车

6月19日，近百辆涂装鲜艳的彩绘车在莫斯科东南Khodynka地区展出，所有彩绘车辆都是由俄罗斯以及欧洲其他国家彩绘爱好者手工打造，质量堪称是艺术品！



来自德国的星际争霸涂装式样





机甲指挥官涂装式样



美人配靓车

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



罪城传说 FINAL FIGHT 快打旋风

作者：S.I.R



FINAL FIGHT的震撼海报

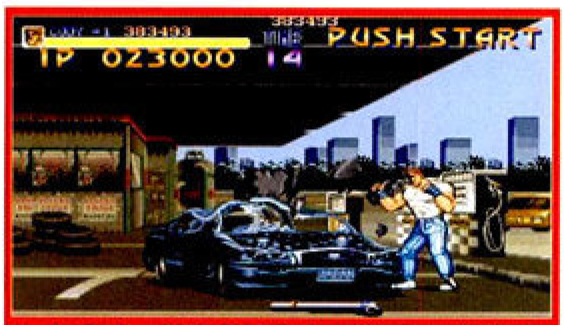
说到CAPCOM在街机市场最为黄金的年代，非CPS1莫属，其中不仅出世了最大的吸金怪兽《STREET FIGHTER II》；更是清版过关动作游戏最为盛行的一个时期，虽然在这之后此种类型马上陷入了漫长的沉寂，但那些名作却并不因时光的流逝而黯然失色，反而在如今的各个网络下载平台和独立游戏界重新焕发了第二春。为了庆祝CAP最初的清版过关游戏《FINAL FIGHT》登陆XBLA，我们这期就来回顾下罪城的是是非非。

何为FINAL FIGHT?

1989年（即游戏发售那年），位于美国的METROCITY是一座充满着混乱与暴力的犯罪都市，哈格市长为了伸张正义而对其执掌着城市牛耳的巨大流氓集团“MADGEAR”进行镇压。“MADGEAR”报复性地绑架了市长的女儿杰西卡。这下反而惹毛了哈格及其两位生猛能打的弟子科迪和凯。为了救出杰西卡并彻底摧毁“MADGEAR”，三人开始了血腥的征程……


▲片头的故事前情动画，哈格市长正在工作时收到了MADGEAR的恐吓。

游戏为横卷轴清版过关，角色可以在场景内上下移动。操作十分简明，一根八方向摇杆加上两个按键，A为攻击，B为跳跃。连打即可让角色打出一套连续的组合拳，拳拳入肉，手感硬派，对后来的清版游戏有很深远的影响。虽然键位不多，但技巧依然十分丰富，比如当角色跳起时按攻击为飞踹，若同时按下和攻击则为压杀，可以落地后接续。靠近敌人的话角色会抓住敌人，此时可进行掌掴技或摔投。角色还可以捡起地上的武器来战斗。学会合理运用各种技巧，手脑并用方可过关。其中身强力壮的哈格市长甚至可以将敌人从空中贯至地面，威力巨大。由于此技实在太过震撼，以至于SF II里的桑吉尔夫也采用了相似的创意。



▲ 在通过一定关卡后会出现BONUS关卡空手拆轿车，喜爱街霸的玩家一定不陌生。

街霸之名

虽然1987年的《STREET FIGHTER》初代由于操作性恶劣的缘故在日本完全没人气，但意外的是美国人却很喜欢这款游戏。双人对战格斗的概念在当时还很新鲜，于是CAPCOM美国方面希望能加紧制作出一款《STREET FIGHTER》的续作。但由于当时《DOUBLE DRAGON》的成功影响，最后制作出来的《STREET FIGHTER 89'》却是一款动作游戏，这让美国方面感到有些不满，于是这款游戏便被改名为《FINAL FIGHT》，而真正的《STREET FIGHTER II》则直到1991年才问世。

《FINAL FIGHT》的世界与《STREET FIGHTER》也不是全无联系。在后来的《SF ZERO》系列里，《FINAL FIGHT》的各面BOSS，如苏杜姆、罗兰多等，甚至还有入狱后的科迪的形象（他因为时常迷恋过去的打架生活，无法安心当个好丈夫），以及并无多大变化的凯均成为了可用角色参入。他们都操着各自擅长的格斗方式，驰骋在街霸战场。



▲ 与原作相隔十年之后，CAPCOM于STV基板上再次推出FINAL FIGHT新作！为对战格斗类，角色可以拿起场景中的武器，忠实必杀演出注目！

性别之谜

《FINAL FIGHT》不仅主角设计得个性十足，连敌方角色也很出彩。一般的杂鱼留着难看的发型，猥琐地弓着肩膀，时不时地给你一拳。而会防御的AXEL则扮相酷似《北斗之拳》中的健次郎，大壮安东会突进撞人且大坐，一不留神就会半血尽失，其造型延续到了《STREET FIGHTER III》的德国摔跤手雨果中。当然最为值得注意的还是ROXY/POISON，他的造型看起来像个大胸部的小太妹，但却是个阴阳人，由于CAPCOM当时在美国收到“不准有向女性施暴的倾向”的警令，故临时改了设定，日版则保留其为女儿身。除此之外，游戏的场景美术也展现出了很高的水准，METROCITY到处都充满着颓废与堕落的气息，墙上涂鸦满布，公共设备残破不堪，而“MADGEAR”总部却富丽堂皇。SEGA后来在家用机上的《赤手神拳》完全照搬了这样的美术设计。


▲ 游戏的场景美术堪称一绝，尤其是此处海滩边，远处是一片夕阳与自由神像，而近处则颓废不堪。

模型地带 Model Zone

超可动黏土系列
——Q版Saber盟约之剑式样

此款Q版黏土Saber为GOOD SMILE CONPANY新开发的第一款超可动黏土系列玩具。以前的黏土系列只能简单的摆出举举手、动动腿、扭扭头的效果，而这款Saber全身有21个可动关节，以及软材质的头发和部分铠甲，使得手办可动性大大增加，配合小型地台的支撑，使得Q版Saber能摆出多种经典POSE。



不同的剑鞘风格完全按照原著设定制作

此款黏土玩偶附带三种可替换表情，分别为——微笑的脸、严肃的脸以及官方称之为胆小的脸……除了可替换表情外，本款Q版Saber还附带2把造型不同的誓约胜利之剑，以及2个剑鞘，所有剑鞘都能收纳普通版的胜利之剑，而透明版胜利之剑还附带斗气效果配件，可以完美再现Saber的绝技。



Saber的标准姿势，头上的呆毛是萌点哦



附带斗气效果的透明版誓约胜利之剑制作的绝对用心



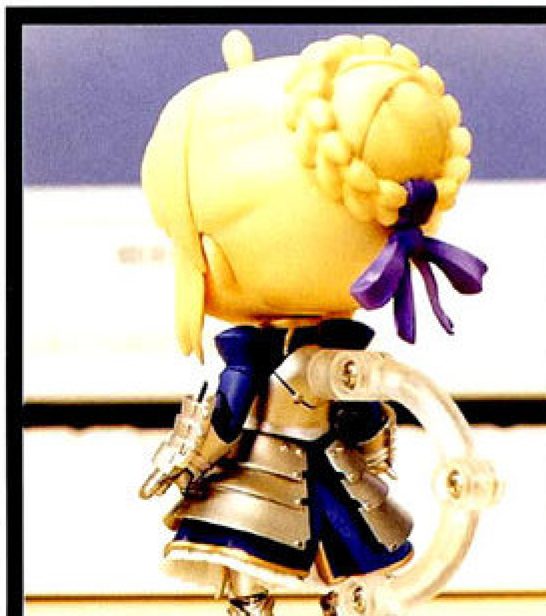
官方称之为胆小的脸的表情……明明看起来很凶恶吗





小型支撑地台，可以靠它摆出多种pose

当然除了这些配件外，Q版Saber本体依旧保留了黏土玩偶的优良涂装以及制作精细度，盘起来的头发以及盔甲的涂装制作可是一点都不含糊哦，盔甲的涂装质感可是非常靠近金属的样式的。



虽然是Q版玩偶，但是制作的用心程度绝对没有折扣

此款黏土玩偶的发售日为2010年10月，预定售价为4000日元，喜欢的朋友还是尽早去预定吧，不然断货了只能看别人晒图啦。

Dollfie Dream
——向坂环

Dollfie Dream（下简称DD）是由日本Volks造形村所开发的内藏关节的球体关节人形。DD的身高约为60CM左右，表面的素材为柔软质感的乙烯树脂。现在市面上所能买到的，多是内藏可动关节的DD Base Body II。而 Mini Dollfie Dream（下简称MDD）则是在日本举办的第17届DOLLS PARTY可动人型发布以及贩卖同人交流会中首次公开的新制品，身高比DD略微娇小了一点（大约在40cm左右），由于是新开发的素体，所以可动性也大大增加了。







学校操场中的DD向坂环







再来几个POSE吧

Dollfie Dream 系列和 Super Dollfie 系列虽然大家都是由Volks造形村开发的球体关节人形，DD 系列和 Super Dollfie 系列(简称SD) 的身体素材和关节都是不一样的。





看着镜头再来个近景

SD系列主要是使用橡筋的拉力去控制关节的活动，而DD系列则是使用VOLKD自家开发的内藏可动关节来控制关节的活动。DD系列的素材比SD系列的软身好多，而且由于DD系列走的是动漫系路线，所以面样和身材会比走真实系的SD夸张。





配合新买的耳机来几张

这次为大家介绍的DD向坂環，虽然发售的日子比较久远，为2006年12月24日ドルパ16（DOLLS PARTY 16）上发售，首发定价就高达50400日元，由于DD都是限量的，再加上超高的人气，使得这款DD的实际价格至今仍然保持着直线上升状态。



卖下萌，向坂环最高！

就像上面所提到的，DD有自己的骨架，再加上外层的“皮肤”和人一样，所以保养也比一般的PVC或者可动人偶来的麻烦，再加上给DD买套衣服的价格都不输一套真正的衣服，费心费力绝对不比养个真正的女儿省心啊。当然，你的付出与你的回报是成正比的，平日带着自己的“女儿”出去拍拍照，游玩的时候心情是不是也特别好呢？DD系列都是限量的所以想找到自己的DD首先要有足够的资金，然后就是所谓的缘分了，有缘的话你也会找到自己心爱的女儿的。

游戏历史上的7月

本月的主题就是诞生！



本月诞生的游戏公司：

SNK PLAYMORE

不管是PC玩家还是TV玩家，不过是街机仔还是宅男，只要你喜欢玩对战格斗类游戏，甚至于只要你关心过这类游戏，那么SNK这个名字就是一个不灭的象征。虽然在80年代该厂也制作过《怒》系列、《古巴英雄》、《脱狱》等脍炙人口的游戏，但毫无疑问从90年代初期NEOGEO主板的诞生，以《饿狼传说》、《世界英雄》、《龙虎之拳》、《侍魂》以及名扬天下的《拳皇》系列为代表的对战类游戏才是该厂名垂青史的资本。这块主板从1990年一直坚守到2004年，是街机历史上最长寿的的主板，而SNK在这一时期也经历了从破产倒闭到借尸还魂。7月绝对是对SNK来说最具意义的一个月份，让我们记住以下的日子：

1978年7月22日，SNK正式创立，当时的名字是新日本企划；

1991年7月1日，NEOGEO AES家用机发售，这是历史上绝无仅有的完全与街机互换的家用主机，在当时就是奢侈的象征；

2003年7月7日，经历了柏青哥大厂ARUZE的收购和与韩国厂商EOLITH的合作之后，SNK成功的借尸还魂，SNK PLAYMORE宣布成立；

2004年7月15日，NEOGEO AES最后一部作品《侍魂0SP》发售，卡带容量716M；

2004年7月30日，以atomiswave主板的《拳皇NEO WAVE》为起点，SNK PLAYMORE走向了新的天地……

ACTIVISION BLIZZARD

在2008年7月9日之前，拥有《使命召唤》、《托尼霍克滑板》、《吉他英雄》、《蜘蛛侠》等系列作品的ACTIVISION已经是TV GAME业界仅次于任天堂和EA的第三大软件商，而拥有着《星际争霸》、《魔兽争霸》、《魔兽世界》、《暗黑破坏神》等系列的BLIZZARD更是PC GAME业界的泰斗。而在2008年7月9日这一天，经历了半年多的运作时间和189亿美元的资金投入，动视暴雪（ACTIVISION BLIZZARD）这个名字正式走向了前台。暴雪娱乐的创始人之一、时任暴雪娱乐总裁兼首席执行官的Mike Morhaime接受记者专访时表示："合并的动机在于打造一个巨型的游戏开发商，而且合并双方几乎没有任何业务线条的重叠。"由此，动视暴雪开始了制霸视频游戏市场的道路。

本月诞生的游戏



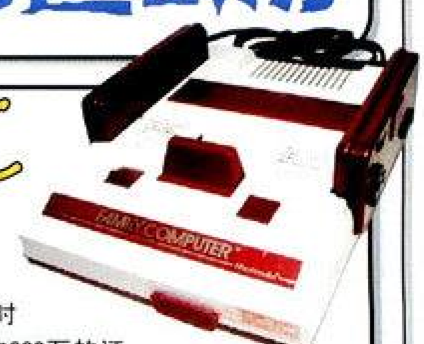
EYE TOY

2003年7月4日，对应PS2主机的摄像头游戏EYE TOY率先在欧洲上市。这是家用游戏史上第一次尝试视频互动，虽然受限于成本和机能，其效果并不能算是很完美，但那种完全抛弃了手柄，由自己亲手完成游戏体验的感觉还是吸引了相当的用户。这个游戏在欧洲卖出了284万，如果一系列游戏而论的话，这个成绩在所有欧版游戏中也可以排进前十：当时能够达到这个成绩的只有GTA系列、GT赛车系列、极品飞车系列、荣誉勋章、FIFA系列、DRIVER，加上任天堂的马里奥和口袋妖怪而已！但是可惜，由于在游戏创意方面的贫乏和机能的局限，索尼并未能成功的在这条道路上开辟出一个新的局面，而三年之后，任天堂却凭借Wii的体感操作颠覆了传统游戏市场，并将索尼再次拉下了神坛……



本月诞生的主机

FC



1983年7月15日，全世界的玩家都应该铭记的日子，任天堂的Family Computer正式登场了。设计者上村雅之精心选用了8位MOS Technology 6502核心的Ricoh 2A03作为FC的主处理器，其频率为1.79Mhz，此外专门配置了RP2C02的PPU图像处理器，主频是5.37Mhz，这使得FC可以实现标准解析度256×240、在52色中同时显示13色的画面效果。而山内溥本人亲自向芯片提供商理光公司保证两年内订购300万的订单，终于突破了价格底线，为FC实现了14800日元的发售价——当时市面上其它的主机价格都在30000日元以上，部分更高到60000日元。对此，山内溥自信的表示，软件的利润才是收益的主要来源（至理名言啊）。于是，业界的神话开始了。

FC主机在日本本土1983年销量为44万，到1984年达到212万，1985年飙升到580万，1986年达到969万，1987年达到1146万，1988年增至1305万，1990年继续增至1429万。虽然1994年6月FC的软件生产就正式停止了，但是直到2003年任天堂依然在继续着FC主机的少量生产，最终在2003年9月25日宣布FC彻底停产，其日本累计销量为1923万，而全球累计为6179万。不过这个数字并不包括不计其数的翻版主机，仅仅是在中国这种主机就有至少3000万以上，所以，说FC销量过亿并不为过。



PSone

2000年7月7日，历史上最小巧的家用主机PSone推出。当时PS2已经发售了三个多月，虽然硬件销售势头火爆，但软件却跟不上劲。索尼在这个时候巧妙的以成熟的技术力将已经进入暮年的PS1主机袖珍化，并配合超级大作《最终幻想9》同时发售，成功的再度延续了PS1的生命力，并随后以《勇者斗恶龙7》、《恐龙危机2》、《永恒传说》等系列大作弥补了PS2由于软件缺乏所带来的颓势。最终PSone在日本达到了419万台的销量，成功带领PS成为日本历史上首个突破2000万大关的家用机，同时也成为了全球首个突破1亿销量的家用机：PS在日本的最终销量为2159万，全球10249万。此后，袖珍版主机也成为了PS家族的一个传统。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

潮人潮语 2010南非世界杯主持人经典语录

1 “越位了！是不是越位了呢，应该是越位了。对，没错。明显越位了。我们再来看看慢动作，哦……这个球，好像不是越位啊，再看看。嗯，确实没有越位……”

sky：还有谱没谱。

2 这是本次世界杯第一张黄牌，华雷斯坐了黄牌的“沙发”。

3 再次掏出了黄牌板凳。

sky：看来这位主持人长混论坛。

4 墨西哥球员就像墨西哥的土特产仙人掌一样，看似平凡，突然就会扎你一下。

5 佩雷拉说这是他的最后一届世界杯，尽管下届世界杯是在他的祖国南非。

sky：下届世界杯在南非，那这届现在是在哪呢？

6 东道主墨西哥队

sky：原来这届世界杯是在墨西哥

7 哎……呀……机……会啊……

8 里贝里转到了右路活动，可能是换换手气吧。

sky：你以为在打牌呢，要换也换脚气。

9 老马就仿佛手中拿着四个二，这牌要是不赢就太说不过去了。

sky：看来确实在打牌。



10 三个臭皮匠顶个诸葛亮，何况是三个这么顶尖的球员！他们在一起能商量出什么呢？好球！打高了……

sky：梅西、特维斯、贝隆三个臭皮匠就商量出个飞球。

11 南非足球和中国足球还是有一点渊源 马克威廉姆斯效力过甲A联赛。

sky：我都不好意思拉这个关系。

12 这时双方进入了肉搏阶段。

sky：裁判不管啊？

13 他的眼神和脚一样的准！

sky：看来这眼神够臭的。



14 梅西在跟对方争头球，就像是对这个球有磁性一样。

sky：原来梅西盘带出色，不是球粘着梅西而是梅西粘着球，那如果守门员开大脚，是不是梅西会……

15 这就是门将个头不高的劣势，哈哈，1米71，幸好有1米82的后卫。

sky：后卫再高也没有张开双手的守门员高吧。



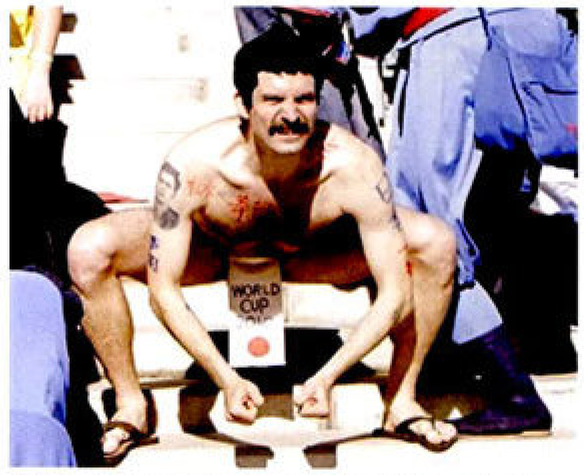
16 要控制住比赛，控制住皮球

17 伊瓜因打门！球——进——了！(欢呼)哦！这个球居然被门将扑出来了，从现场角度看这个球是进了……

sky：看球的真无辜，就这样被骗了感情。

18 墨西哥球员像童话里白雪公主身边的小矮人，个矮、灵巧、坚韧、快乐、不谙世故

sky：你是在夸他们还是骂他们？



19 阿圭罗有句名言：就算我做不成球星，也要做球星的老婆……

sky：阿圭罗男的女的？

20 马拉多纳很谈定……这个球走进球场拥抱自己的队员！

sky：多么形象的比喻啊。

21 斯洛文尼亚和阿尔及利亚的主要思想，是从对方那里拿分

sky：不拿分，他们还踢什么？



22 防守队员的手还没有完全离开身体。

sky：太血腥了，少儿不宜。

23 如此精准的判罚，我怀疑边裁是否带了显微镜。

sky：有那么大的显微镜吗？

24 他的远射，像飞一样飞向球门。

25 荷兰打丹麦的时候。荷兰队的这个进球为丹麦队锁定了胜局！

sky：我没听错吧？

26 这个球非常的有威胁，呼啸着……应该是说从侧面飞出了横梁。

27 马拉多纳的女婿阿奎罗的妻子是马拉多纳的女儿。

sky：说绕口令呢？

爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

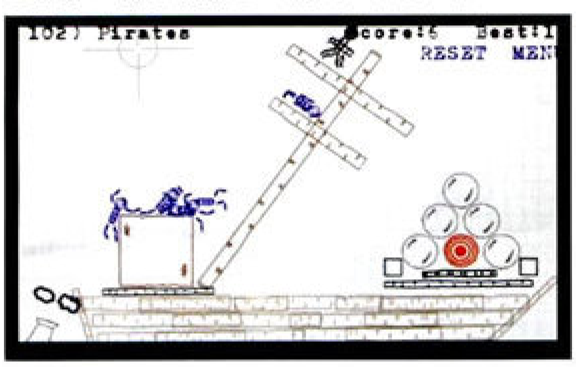
Commandogs 斗牛犬

一款令人上瘾的横版卡通塔克动作游戏，你的朋友斗牛犬安全受到了危险，你必须拯救你的朋友，打败邪恶势力维护和平。



Ragdoll Blaster – A Physics Puzzler 物理小人

一款帮助你缓解压力的小游戏，游戏画面非常简单，一张方格纸上面，一个由简单线条组成的大炮、小人、还有需要用小人命中的红色靶子，非常有意思，游戏一共有73关。



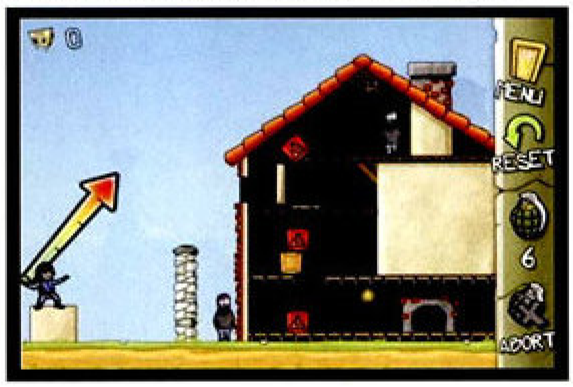
Mini Fighter迷你街霸

10多种人物角色均采用了人物卡片的形式，玩家可以通过游戏中的卡片积攒获得，并可以同时操纵多个角色，通过卡片的升级来提升游戏角色的属性。玩家可以尽情地体验地下城任务和PVE升级的乐趣。



Fragger 扔手雷炸土匪

Fragger世界正处于危险之中，他需要你的帮助炸掉所有的敌人！释放你的射击能力杀死所有的敌人和解锁3种不同的特殊待遇！游戏共40个等级，触摸控制，支持本地和在线排名。



Paradise Island 天堂岛

一款模拟经营类游戏，现在你可以拥有一座属于自己的岛屿，你需要在这里建造酒店，商店，娱乐中心，餐厅，赌场和游乐公园。吸引更多的顾客.游戏的画风可爱，界面也很简单，适合各种年龄层的玩家！



Zombie Wonderland 僵尸仙境

你需要在屋子里抵挡僵尸直到早上6:00，因为僵尸都是日落后行动，其间你会碰到各式各样不同级别的僵尸，只能靠你自己。不断涌入的僵尸需要你解决。



Shadow Candy: SUGAR RUSH! 糖果忍者

一款卡通风格横版过关游戏与超级马里奥很相似，不过这款游戏则要以灵活跳跃、攀爬建筑等方式来获取全部糖果才能过关。Q版卡通画面，轻快的游戏音乐，休闲娱乐的佳品。



Air Hockey Arcade 空中曲棍球

一款3D空中曲棍球游戏，您的目标就是把球送到对方的球门，提供多种对战模式，享受指尖乐趣！



The Meerkat Muchachos

一款横版过关游戏，游戏中的主角是海岛猫鼬，也叫蒙哥。玩家要在游戏中帮助蒙哥利用各种技能击退眼镜蛇、老鹰和豺狼，拯救他的伙伴。



游戏社 同人

EBA元素少女武斗祭
Elemental Battle Academy

游戏名称	Elemental Battle Academy
游戏类型	萌系+格斗+弹幕
对应平台	掌握某种会蓝屏的系统
对应年龄	懂得萌的年龄
发售日期	2010年4月
制作小组	飛翔システム
游戏主页	http://fly-system.net/product/eba/index.shtml

职业

枪剑士



▲ 特化近战的类型，可以使用枪但是与魔法无缘。

枪击士



▲ 射击得意的类型，同时也可以使用近战武器，但是魔导书与投掷武器使用不可。

枪法师



▲ 以魔法攻击作为自己的主要攻击手腕，其他类型的武器则是稍稍可以使用一下的程度。

故事介绍



魔法王国伊里西欧——是由精灵和魔物，
这两种相反的力量互相对抗以保持平衡的世界。
在这个王国里，为了和暴走的魔物战斗，
存在着被称为精灵战士的守护骑士。
这个培育精灵战士的学院里，每年一度公主的生日时
会举办一个大会——“元素战斗节庆”
参赛者将展示出日常所训练的成果，而胜利者
将会得到王族相传的秘宝“神秘宝石”的力量，
赐予能实现愿望的权利。
自尊、名誉、愿望……心中存在着各自的想法，
现在，年轻精灵战士候补生之间的战斗开始了——

➡ 游戏中有许多可爱的萌系换装。



⬇ 本作依然有着丰富的角色可供选择。





◀ 虽然是同人作品，不过本次的声优可都是大牌。

⬇ 萝莉加上巨剑这样现实中不可能的组合为什么会有萌的感觉呢……





华丽的游戏系统

既可以选择个人战也可以选择组队战，这两个都是和CPU对战的单人游戏的模式，更衣室可以对头、手、身、褪、装饰品等多个方面进行换装，打造个性人物。

■**近战攻击** 大剑和长枪是铳剑士的得意武器，可以使出三段的连续攻击。

■**射击** 枪击士得意的远程攻击，可以使用步枪和散弹枪，步枪还可以进入狙击模式。

■**移动** 除了通常的移动之外还有各种快速冲击和紧急回避，还可以进行空中冲刺等多种多样的动作。

■**翻滚攻击** 在紧急回避之后可以使用一些射击武器进行反击，只有小型枪和机枪可以使用。

■**元素跳跃** 在每一关的场景中都有精灵出现，只要移动过去就可以和精灵签订契约，获得各种精灵的加护，使人物的能力上升，在精灵加护的状态下，跳跃力会极大的增加，可以跳上平时无法跳上去的高墙，占据有利地形。

■**元素攻击** 使用了元素能量进行攻击的特殊攻击方式，根据人物职业的不同，使用本职业的专属武器才能放出的特殊攻击。

■**元素技/必杀技** 只有各职业对应的专属武器能放出，拥有华丽的必杀场面。

■**地图武器** 每一个场景会随机出现一些固定的地图武器，你只要移动过去就可以使用，拥有恐怖的攻击力。



暑期爆笑社

轻松搞笑漫画大推荐

say ballon

经过残酷的考试后你是否已经劫后余生的开始快乐的暑期生活了呢？不管考试结果如何，就让我们开始享受大玩特玩然后在最后一天拼命赶作业的快乐生活吧！现在就让某猫来为你介绍一写完全部用动脑的轻松爆笑漫画，所谓暑假就是应该不动脑的度过。



▲就这样被胁迫了。

藤村君的名片 >>>

介绍： 在学校为了救一个女生而把不良少年们送进医院的藤村君，事后被周围同学所害怕。不去学校在街上闲逛的他，惹来了名为宇佐美惠里子的学级委员，在对藤村家的猫为人质的威逼下藤村只得乖乖上学，但岂料宇佐美根本就是隔壁班级的学级委员。但是紧随而来的还有掌控着黑暗势力“迪斯美洛奇亚”的学生会长，以及传说中没有血缘关系却叫着自己“欧尼酱”的妹妹……于是，藤村同学的吐槽show就这样开始了……

▼猫咪已经不纯洁了……





Kill.Me.Baby >>>

介绍： 索尼亚是个小学生，虽然是个金发外国人但是相对于她的另一个隐藏身份来说，这十分的普通，那就是索尼亚还是一名——刺客。不过你不要看了名字以及到此为止的介绍就以为这是一部战斗漫画，其实这只是索尼亚和她少根筋的伙伴快乐而且脑残的小学生活。



▲索尼亚的条件反射很强，所以拍肩的时候请小心。　▲虽然是小学生，不过还有刺客的身份……总之设定是这样。

脱力书法社 >>>

介绍： 热气沸腾的盛夏时分脑残脱力系校园生活，懒懒～的感觉舒服极了。超级脑残的书法社漫画登场。出场角色除了1位之外全员脑残系！让你也不由对着这个脑残世界吐槽不止！！热气沸腾的盛夏时分，美咲和遥的邂逅将为波折万丈的精彩爆笑生活来开序幕！！脑残脱力系校园生活。



▲这样的教师是在有些奇怪啊……　▲发型有时候会很危险。



▲明显的怪人登场。

◀睡觉也要睡出奇怪的形状……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

超弩级少女4946

介绍：爱情喜剧史上最大身高差创造的爱情奇迹即将诞生！人类史上最大“差距”情侣。诚人被突如其来的外星人袭击，这时他面前出现了“人类守护神”卫宫真奈。在又一次makoto将卫宫从危机中解救之后，他便被卫宫告白了。本作的魅力在于与身形巨大的少女的恋爱情结。虽然身形巨大，但内心却比谁都要女孩子。诚人便陷入了一喜一忧的境地中……



▲虽然有点差距，不过真是可喜可贺的相遇啊……


▲恩，这样很容易吓出人命来，各种意义上。



▲虽然是男主角的妹妹不过显然也是个奇怪的家伙。

这就是僵尸么

介绍：绝望了，我对这个僵尸也能拥有后宫的世界绝望了。凶杀？后宫？爱情？喜剧？大体上都有的这种感觉没问题！今年的“这个僵尸不一般”定会带着这种预感开始吧……



无口总是萌点之一。


这个东西作为敌对怪，总觉得有什么不对。



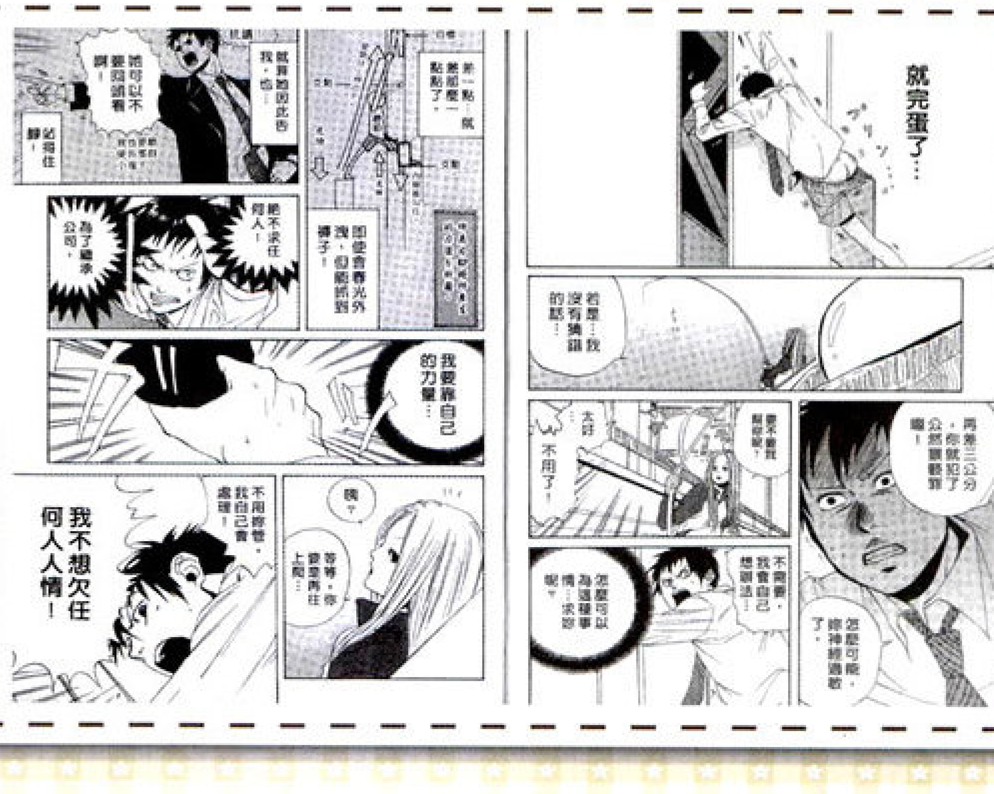
▲这个，我不想吐槽太多。

荒川爆笑团

介绍：都会中的安乐窝——荒川河河床是一块天朗气清、水景迷人的小天地，一群乐天、爱幻想的电波族就聚居在这里。胜组优秀青年“小招”与游民美少女“小珊”，两人因缘际会展开了一段不可思议的同居生活。一段爱情故事在荒川河畔就此展开，这究竟是喜剧亦或是……



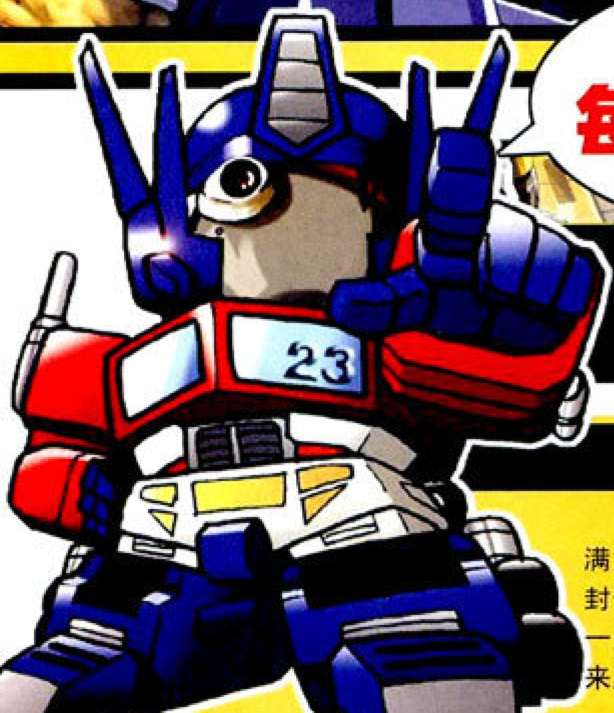
▲虽然男主角打着“不求人、不欠人”的口号，但是没多久……



▶再差三公分那就直接……



Players Exchange 玩家交流



sky说了 每信必回！

月度人物

河北·刘万永

各位编辑大大我刘万永又又回来啦！恩，开头我很满意，不知道各位感觉如何？这确确实实是我写的第二封信，沉默了三个月，我又来“爆编”啦。我写时还有一周高考，你们读信时已经高考了！我的目标可是锁定来上海哦！

最后附上海洋之心（立体拼图）一颗借此希望小编拥有一个凉爽的夏天。

贪睡猫：恩，你的这封信最后是由睡猫我来回的，而不是你心目中的帅哥sky，不知道你满不满意啊。不过要说为什么是由某猫来回那就是你送的那个“海洋之心”已经经某猫的猫爪拼凑完成啦，现在已经放置在办公桌上了，某猫现在每天拿它当球玩。不过说到你的名字，如果你不是在信的开头已经特别注明，在看你最后签名的时候你险些又要悲剧，字写的花不要紧，不过不要在领奖的时候写花了，不然好运也降临不下来。



贪睡猫用了最快速度拼凑完

顺便说一下，要说编辑部内的FPS高手可是另有其人吗，我们的兔子从长枪大炮一直战到刺刀匕首，都落败，最后只能变成流氓兔。那就是我们编辑部内指法如行云流水，微操无敌，帅到掉渣的美编“杰哥”。我们编辑部打FPS都有一句口头禅，“信杰哥，枪枪爆头”。

虽然已经晚了，不过还是祝你高考能够得到好结果，而且现在也已经应该要放松一下了吧，那么某猫就来送你一套正版游戏让你好好玩一玩，而且游戏上可是有着令人羡慕的众小编们签名哦！

广州·小虾米

电攻最近推出的“模型地带”和“玩具屋”很受我的喜爱，我会一直支持这些栏目，其实我也是个模型迷啦。最后问个神秘的问题：电攻内部有没有模型死忠或者模型高手呢？

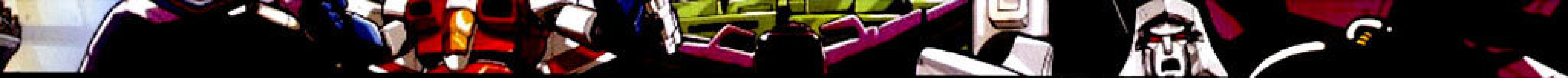
贪睡猫：感谢你支持电攻宝盒的栏目啦！这个电攻宝盒其实也算是众位编辑个人发挥的小空间哦。编辑部的真正模型高手就是我们贪睡猫同学，他可是不管高达模型还是纸制模型都能搞定的神人哦！

山西·吟月之伤

本张纸上作品内容为暴雪旗下的《暗黑》与《星际》中的图片，由于偶实在没学过画画，所以水平不佳，因此未能画出本人最爱的《魔兽》作品，望见谅。

在此推荐由自己想出比较耗时，费力的招数——亡灵专用（噬血冰龙流）。







杰哥

看过了你画的画感觉没有学过画画的你能画的如此像已经不容易，从你的画中可以看得出你对于暴雪游戏的热爱，虽然没有看到你画的魔兽作品，但从你的字里行间看得出，你要不不画，一画必属精品的气势。

魔兽争霸是一款竞技类游戏，是需要用实践出真理的游戏，我能理解你在脑海中的战役，但是这也只是纸上谈兵，看了你的噬血冰龙流很难想象它的实用性，不

过这套战术的名字起的不错创意也不错，希望期待你下次的魔兽的作品

还有谢谢你的特殊礼物——贺卡植物？

湖北省宜昌市·张浩

自从得知《星际2》将会出来时，我可是高兴的跳了起来，那时是初中的时候~不过这暴雪公司也可真够可恶的~让我硬是等了差不多三年才终于接触到

杰哥

暴雪的跳票众所周知，为了出精品暴雪宁愿放弃一些东西，有失必有得嘛，无论从它的游戏画面和游戏可玩性来看我们都可以理解的，快到7月27号我们就可以玩到星际争霸这款游戏（当然是台服），所以不要着急已经等了就继续等下去吧，暴雪不会让我们失望的。

高州二中·文伪青年

听说你们集体跳海去了台服，虽然曾听过台服的种种好处，但我还是觉得假如在台服会少了一种归宿感，大概是一种身在异乡为异客的感觉吧，小时候在外地过了几次年深有体会，但我也不是劝你们回国服的人，因为这是你们的工作需要。但觉得身边的人为了WLK去跳海的还是少数，所以台服的攻略看起来难免会有脱节的感觉，至少我觉得不实用。

sky

年轻人想问题还是流于表面，我们做台服攻略的目的，并不是你想象中的那么简单，只是为了给一起去玩台服的玩家做一个向导，我们更多程度上在为国服的朋友搭桥铺路，举个简单的例子，国服和台服好比是现在和未来，你们生活在现在，而我们却把未来的资讯提前告诉你，告诉你哪些东西将来会值钱，应该提早囤积；哪些马上就要跌价，赶快去卖个好价钱。买彩票，我们给了你头奖号码；做股票，我们给了你将来的走势图。你居然说我们不实用？sky表示很痛心，很难过。

六一夺卡活动获奖名单

付汝豪	王赐麟	张鹏	汪永松
陈俊	庞浩然	李琢含	岑轶帆
颜张棨	顾芳洲	李振杰	周昶宇
韩竣超	董天城	陈昊	苏明振
冯浩	贾晨	张杰	黄玮
吴骐	安鑫	张方	李健
裘维钧	张毅	张洋	徐飞鸿
蒋荷颖	孙佩军	陈琦炜	钟智勍
杨恩波	董晓博	屈铎	叶琦
赵毅	张德峰	程里骏	谢俊青
李嘉琦	汪鑫	周智杰	霍达
李圆	郭金勇	丁浩	刘源
阿俊	刘群	俞育廷	董子燚
沈金秋	王淼	林斯翼	司嘉辉
齐振宇	刘卓	汪昕宇	刘万永
苏钰	周威	孙伟	
马泽欣	周葆罗	李斌	
宋明阳	赵新	祝自洋	
徐灵	王云麟	曾晨航	



辽宁鞍山·读者

我好惨啊！为什么？为什么？作为一名资深的读者，我真的很想说一句：为什么？我看了N期电攻，寄了N+1次回执，写了N+1+1封才华横溢，真情流露，蜜意浓情的信，为什么我一次都没有中过奖，难道电攻俱乐部中的众小编有人有收藏人家信件的癖好？好吧，我承认我的才华实在是太出众了，某小编爱才心切也很正常，但是拜托也不要每次都让我的信石沉大海。

sky

事到如今我不得不承认，你指的有这种癖好的人就是我，为什么？就是因为你才华比我洋溢，真情随便流露，意太蜜情太浓，sky生平最讨厌别人和我比惨，谁敢比我惨，所以sky决定N+1+1+1次的把你的信收藏起来。

上海嘉定·杨磊

我是一位算不上忠实但又十分忠实的读者，学校封闭的问题，我们不能走出校门，一般可以获得外界信息的地方，就只有报刊栏，那些一般晚四五天，而且一星期换一次的报纸，不能在校使用任何电子产品，不能出校门，在学校除了上课、训练、吃饭和睡觉，也就只有在星期六晚上全校一起看电影是我们的快乐时光，每个月可以回家两三天，回来还要经过层层关卡，搜身，搜包，搜行李。

每月的单机周刊是我们的最爱，甚至为了争到优先观看权，散打班和跆拳道班来了一次“实战”，最终以我们散打班获胜。





sky：看你这情形我不知道你有没有机会看到sky给你回的信，我明白你的意思，对我们金钱上的支持不算忠实，但精神上的支持十分忠实。真想知道你读的是什么武术学校，赶紧号召大家千万别“误入歧途”，都什么年代了，作为一个21世纪的习武之人，除了要刻苦耐劳，有品德外，还要时尚，与世界接轨，人家武当山都学计算机了。

河北沧州·屈铎

我想提个意见，苍兰“老兄”能否换个头像？不然的话新读者都认为仁兄是女人，我们班19个人有12个这么认为。

sky：苍兰就喜欢这个调调，大家为什么一定要干涉？请多给苍兰一些理解，也给自己多一些想象空间。

广东罗定·唐以燊

那个《变形金刚：赛伯坦之战》是书吗？要去哪里买？或者哪里预定？价钱多少？内容有什么？

装甲兔：不知道我们在哪一期给你误导说这是一本书，其实这是一款关于变形金刚题材的单机游戏，又或者说你可以理解成在电攻这本书里你能看到关于这款游戏的资料。

广东·读者

就快到期末考试了，心里特别的闷：到底这两个星期是玩游戏还是认真学习，还是边玩游戏边学习呢？我觉得编辑部其实挺好的，毕业了在电攻打工也不错，不知道sky怎样认为？

sky：对于学习和娱乐，编辑部有一个宗旨那就是努力工作，拼命玩。很多人觉得那是因为我们的职业特殊，但其实这句话适用于任何职业、任何人，工作是为了可以好好享受，同样玩也是为好好工作。二者不是对立的，而是互相依存相互促进的关系。只要知道什么时候该干啥，什么时候不该干啥。

何斐然

考试又挂了，今年不打算再复读了，我们这里差不多是个老师就认识我了，我都读7年了，还复读我怀疑教育局的都认识我了，还好有电攻，我总共就这一点乐趣，我爸应该不会剥夺的……

朱朱：考试结束就有读者上来报平安，有考上的也有没考上的，但是这孩子似乎有点太惨了……这位同学以自己的经历告诫我们，考试之前一定要暂别游戏，努力读书……好惨，再过几个月，朱朱也要考试了，求祝福，求指点……

东莞·蒋满堂

我想问一下贪睡猫是用什么软件看动漫的，可以告诉我吗？求求你！

贪睡猫：既然你诚心诚意的发问，那某猫就大发慈悲的告诉你。某猫用的看漫画软件是“ACDsee”和“ComicsViewer”，ComicsViewer相当不错而且小巧，十分推荐。看动画用的是“KMPlayer”或者“Realplay”，KMPlayer的绿色版本十分好用。

上海·扬子

我想问问能不能教我怎么样可以把自己的照片PS到游戏场景中？但不能太难，因为我完全不懂那些绘图软件。



装甲兔：话说现在不论是小说还是游戏，都少不了穿越这个话题。想象一身现代装扮的自己，一下子回到了几千年前，这款美图秀秀就能实现你的愿望。



电攻许愿池

河北沧州·屈铎

何时能写篇《暗黑破坏神2》的“旧戏重游”，那个是我最喜欢的单机。

贪睡猫：2008年9月刊的《旧戏重游》栏目，如果有需要我们可以把全文放到论坛上。

江苏南通·徐一鸣

学校外面的报亭里每个月只有一两本电攻，但我每个月都会争取买到一本，在经过八个月的奋斗后，我终于集齐上下两期的邮票，希望得到奖品。

sky：看你那么辛苦，给你了。

原来你也在“电攻”



宣传语：在千山万水人海相遇 原来你也在“电攻”

活动规则：

1、找到你周围也在看电攻的朋友，和他们的回函卡一起寄到编辑部，就可以共同获得一款热门桌游。在暑假或者开学时朋友们可以一起看电攻一起玩桌游。

2、人数必须在三人或以上，也就是说一封信封里需包括三张或以上回函卡。

3、信封上注明：参加 原来你也在“电攻” 活动。

4、活动时间：2010年7月-9月，获奖名单在10月公布。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我题你说

本期话题

是糟蹋还是升华，谈四大名著之改编



国内电视剧看来是已经把金庸武侠“玩”腻了，开始打起了四大名著的主意，就像四人打麻将——约好似的，一人一部，永不落空。新版《西游记》、《三国演义》、《红楼梦》已经相继出炉，《水浒》也马上与广大观众见面，至于好不好我们先不论。其实四大名著的改编不管是电影、动漫、电视剧还是游戏经过改编的作品那是数不胜数，这次我们来谈谈你所看过的四大名著改编作品中，给你留下印象最深的是哪一部，可以是坏印象，可以是好印象，可以是游戏、卡牌，可以是动漫、电影、电视剧，可以是任何一种表现形式。

编辑部故事



挺有道理

一天贪睡猫中午去ATM存钱，公司附近银行不多，企事业单位却很多，经常会出现排长队的现象，贪睡猫紧赶慢赶队伍也已经到了50米开外，炎炎夏日，没办法只有顶着烈日等着，10分钟过去了，队伍不见动静，可贪睡猫的思维已经慢慢被“烤糊”，这是远处走过来一个人，此人不是别人正是sky。

“存钱是吗？”sky拍了下贪睡猫的肩膀。

“是呀，排了好久了，热都热死。”贪睡猫已经开始有些支撑不住。

“我正好要取钱，反正你要存，不如把钱给我，咱两就都不用排队了。”sky给贪睡猫分析道。

贪睡猫一想觉得挺有道理的，就把钱给了sky，两个人欢欢喜喜的走回公司。

如此养鱼

装甲兔为了解闷，家里养起了鱼，开始还满新鲜的，觉得挺好玩，给它吃最好的饲料，用最好的鱼缸，照顾的比自己还好。但日子过着过着，却发现养鱼越来越麻烦，吃喝拉撒睡，每周都要换一次水，清理一遍水缸。没过几天就有了死鱼的现象，究极原因是装甲兔经常忘换水，同事问他现在怎么办？他说：“养鱼真麻烦，每周都要换一次水，后来就只要每周换一次鱼了。”



黑镜头

这一刻他们灵魂附体

sky：“太像了，实在太像了”朱朱放下手中偷拍的相机嘴里喃喃自语，大家也随着朱朱的目光看到了被世俗眼光所难以理解的一幕，这一幕属于小梅子，这一幕属于大肥羊，这一幕属于千千万万的痴男怨女，这一幕发生在中午午休的时候，面对着编辑部所有八卦男女的目光和期待，他们睡的很安详，在这一刻他们灵魂附体，他们不是一个人在睡觉，他们不是一个人。朱朱的狗仔潜能恰到好处的捕捉到了这个可以记入电攻史册的画面，是偶然的巧合，还是常年的默契，根本没有人知道，我们也不需要知道，大家欣然转过头，会心一笑心底默默祝福着他们。



2010世界杯 球盲朱朱语录

一段世界杯新闻朱朱这样读到：“黑皮坚信蓝军前景光明，直言球队另有一宝能克敌。”

sky：黑皮？怎么像条狗的名字？里皮什么时候改名了？

为什么到了四分之一决赛，都安排在半夜啊？那些去现场的球迷好可怜。

sky：听这话，那踢球的不是更可怜，半夜还要拼命。

为什么今年世界杯这么轰动？去年都没感觉啊。

sky：恩，不光去年没感觉，前年，大前年都没感觉。

我现在才知道世界杯是每四年一次，我原先还以为和奥运会一样是两年一次呢！

sky：算了，朱朱别说了。

一早朱朱就要我请客，我问为什么？她说她赢了，硬说是巴西进了荷兰两个球，我问你知道哪支是巴西吗？她说：不是穿橘黄色的嘛？

sky：这真不怪她，那天巴西没穿传统黄色，穿的是蓝色客队服。

解说员说：“现在比分是2:0，荷兰这三分是拿定了。”朱朱问：“进两个球是三分，一个球是1.5分？”

sky：幺，数学学得不错。

我一直以为梅西是巴塞罗那队的，看了球员名单才发现他是阿根廷队的！

sky：无语……

不是说美国队的科比很厉害嘛，可怎么没见他上场。

sky：他打完篮球再来踢足球会不会太累？

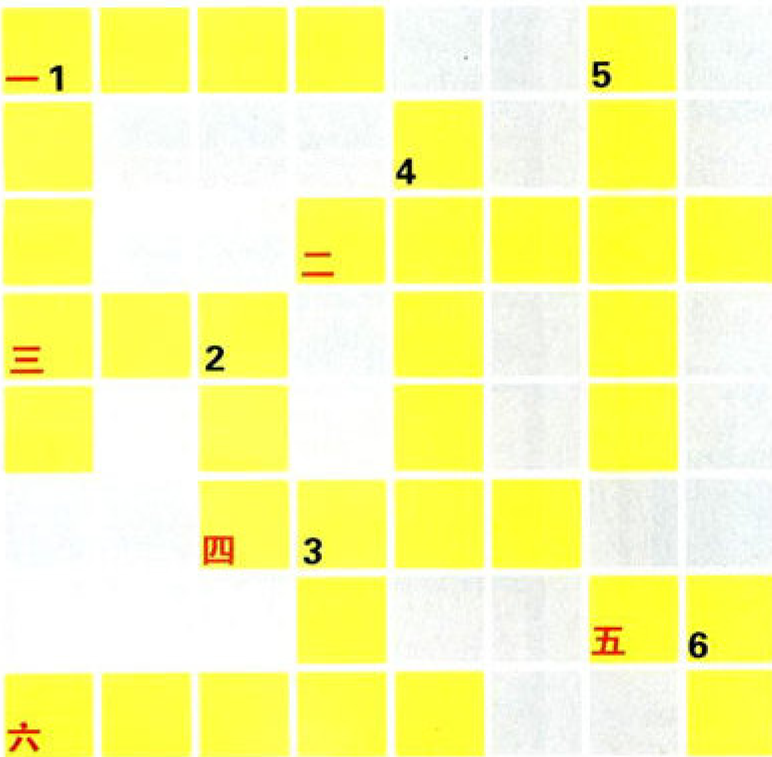
记得几年前的一场中国热身赛，朱朱这样说道：“早知道中国队踢得那么臭，我就不看了。”

sky：这个从周口店人开始，全世界就都知道了。

咖啡：看来对于中国队，全世界人民包括外星人看法也保持一致！



电攻填字



纵向

1、科乐美的著名航海游戏，单机出到四代，同时也有着网游。
2、德拉诺的德莱尼人的都城，它的名字寓意为“圣光之所在”。
3、1984年出生的西班牙足球神童，有着“劳尔二世”的绰号。
4、《魔兽世界》中的一个35-45级的副本，位于塔纳利斯。
5、工画堂于2006年推出的音乐游戏，讲述徘徊在生与死之间的忧愁旋律。
6、Hasbro公司出品的即时战略游戏，让玩家充分体验城堡、统治、战争、与侵略的权力感。

横向

一、1971年由意大利设计师西尔维奥·加扎尼加制作者，象征足球界最高荣誉的奖杯。
二、2010年由黑曜石娱乐所开发的全新动作角色扮演类游戏，可惜发售后评价并不高。
三、育碧于2003年发行的波斯王子新作，最近还被改编成了真人电影。
四、美国NBA职业联赛中卡尔·马龙的最佳搭档，曾连续9次当选NBA助攻王，9次入选NBA全明星队。
五、动作冒险游戏，玩家将扮演一位继承了恶魔邪恶力量的神秘角色，指挥小鬼们为所欲为。
六、与某非洲国家同名的游戏，玩家将扮演动物逃离一场自然灾害。

注：填字答案可以写在回函卡上一并寄回编辑部，答对均有奖。

电攻侦探社

深夜，在21世纪的仙剑旅店已经是颇具规模的现在化宾馆，一位清洁工正在擦拭前厅的内线电话。突然，旁边传来了打碎玻璃的声音，接着，警报声响了。大厅里有一个展橱，里面陈列着纪念宾馆50周年的纪念品：该宾馆的第一份菜单、每个房间的价目表、一些珍贵的硬币、邮票、照片等物品。夜班经理和其他员工很快赶到，发现附近只有三个客人。经理坚决而礼貌地请求这三个客人在此等候，直到侦探社的装甲兔和警察来到。“我们一直在看着他们，”经理对警察说，

“那个坐在扶手椅上看书的是风晴雪女士，她说她刚吃完工作晚餐。我们要求她待在这里时，她很合作，坐下后就从公文包里拿出一本书来看。”

“尹千觞先生说他刚从房间里出来，到前台拿了几片头痛药，他妻子有点头痛。我们留住他后，他用投币电话给妻子打了个电话，我在旁边听到他说让妻子等一会儿，不要着急。”但我们听不到电话那头说什么。

经理又指着一个穿着破破烂烂的男人说：“百里屠苏先生刚从宾馆酒吧出来，侍者拒绝再给他上酒，他就在这里游逛。我们在电梯里找到了他，当时他的手指被电梯夹住了。”

“偷东西的人绝对没想到我们装了警铃，”经理说，“也许他早被吓跑了，我们抓不到他了。”

“我倒有一个主意，”装甲兔说，“有一个嫌疑人行为反常，我们可以把他带走。”

线索



被盗的物品
展柜里只有一些珍贵的硬币被盗。

上期答案

是安迪干的。他暴露出时之刃是藏在盒子里偷走的，而且还知道店里有三个钱箱被撬。此外，他在短文里几乎所有的行动都跟实际发生的事实相反。

问题 装甲兔怀疑的是谁呢？为什么？

嫌疑人



风晴雪
为什么到深夜她才想起到那吃饭



尹千觞
貌似嫌疑最小，但也不排除和妻子联合作案的可能



百里屠苏
从外貌和缺钱角度来说他最有嫌疑



四格漫画

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

大跃进

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



星际争霸2 **危险的进化**

作者：田品吕口



魔兽世界 **孤儿历险记**

作者：赵骐



魔兽世界 **新型植物**

作者：赵骐




WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传典藏版
编辑部仅存最后500套，售完即止！
现在邮购或网购卡牌英雄传
即可免费获赠
《魔兽世界》
巫妖王攻略本
买一送一
超值收藏
电脑乐园
决战诺森德
巫妖王之怒
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界-卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信